http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCHI PER NINTENDO • SEGA

GAME POWER

SPED.ABB.POST.COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 MI

I DINOSAURI TORNANO A INVADERE LE CONSOLE

THE LOST WORLD™ JURASSIC PARK

Help

TUROK:DINOSAUR HUNTER

Agosto/Settembre
64
L. 7.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' USCITA UNA NUOVA RIVISTA FATTA PROPRIO COME LA VUOI TU

FACILE DA LEGGERE

CONVENIENTE

COSTA SOLO 8.000 LIRE,
TI REGALA 2 CD-ROM PIENI DI PROGRAMMI FANTASTICI
TI PROPONE UN BUONO SCONTO DEL VALORE DI 1 MILIONE

COMPLETA

PUBBLICA LA GUIDA MERCATO CON I PREZZI SCONTATI
DI TUTTI I COMPUTER VENDUTI IN ITALIA

UTILE

PIENA DI TRUCCHI E SEGRETI PER FAR FUNZIONARE MEGLIO IL TUO COMPUTER

AGGIORNATA

FA IN ANTEPRIMA LE PROVE DELLE ULTIME NOVITA'
ANTICIPA I SEGRETI DEI NUOVI PROGRAMMI MICROSOFT

SINCERA

TI SVELA PREGI E DIFETTI DI TUTTO QUELLO CHE VUOI COMPRARE

GRAFFIANTE

NON HA PAURA DI NESSUNO E DICE LE COSE COME STANNO

UNA RIVISTA COSI' NON L'AVEVI MAI VISTA PRIMA

USA QUESTO BUONO SCONTO PER COMPRARLA SUBITO IN EDICOLA

QUESTO BUONO VALE

4.000 Lire
DI SCONTO

Per comprare in edicola
IL PRIMO NUMERO DI
COMPUTER MAGAZINE

Ritaglia e porta questo buono sconto
al tuo edicolante e potrai pagare
il primo numero di
COMPUTER MAGAZINE
solo 4.000 lire invece di 8.000.
L'editore il MIO CASTELLO, attraverso il suo
distributore Parrini & C, girerà lo sconto
di L. 4.000 per l'acquisto di una copia della
rivista COMPUTER MAGAZINE agli edicolanti
che consegneranno il buono ai distributori locali

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER MAGAZINE

SOLO 8.000 LIRE

CON 2 CD-ROM

COMPRESI NEL PREZZO

NUOVO!!!

NUOVO!!!

NUOVO!!!

Incredibile!
Grazie a questo CD risparmi più di 1.000.000 di lire
sull'acquisto di Freeland Graphic Studio

CONFIGURAZIONE MINIMA RICHIESTA: Processore

GRATIS
XRes-PROGRAMMA
IN VERSIONE COMPLETA
PER LA GESTIONE TOTALE
DELLE IMMAGINI

GRATIS ✓ 15 SOLUZIONI PER FAR ANDARE MEGLIO WINDOWS 95 ✓ DECINE DI NUOVI PROGRAMMI E DEMO OTTIMI PER IL TUO COMPUTER

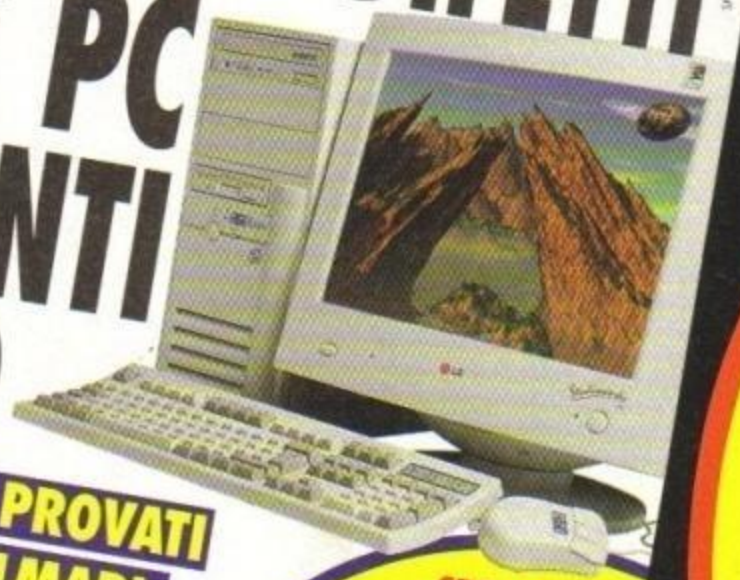
CD COMPUTER MAGAZINE CD

L. 8.000

COMPUTER MAGAZINE

SETTEMBRE

PREZZI PREGI E DIFETTI DEI NOVE PC PIU' POTENTI CHE ESISTONO



ESCLUSIVO! PROVATI 6 NUOVI PALMARI: COSA PROMETTONO E QUANTO VALGONO

PREZZI SCONTATI E PRESTAZIONI DI TUTTI I COMPUTER VENDUTI IN ITALIA

SCOPERTI I SEGRETI DEL NUOVO WINDOWS '98

SPECIALE!
A PAGINA 14
BUONO SCONTO
DEL VALORE DI
1 MILIONE
PER COMPRARE
IL NUOVO
FREE HAND
GRAPHIC STUDIO

SOLO PER TE
AL PREZZO SPECIALE DI
4.000 LIRE
CON DUE CD-ROM
IN REGALO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

CONSULENTE MARKETING
Maverick Greissing

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Studio Vit Srl
Via Aosta, 2 - 20155 MILANO (MI)
Telefono: 02-33100413
Fax: 02-33104726
Email: gp@ilmioweb.it

DIRETTORE
Riccardo Albini
ralbini@ilmioweb.it

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@ilmioweb.it

HANNO COLLABORATO
Andrea Cotta Ramusino, Tiziano Toniutti, Mattia Ravanelli, Claudio Tradardi, Giorgio Baratto

CONSULENZA GRAFICA
Gian Vittorio Cutri, Luca Patrian

EDITORE
Il Mio Castello International Srl
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654
Pubblicazione mensile registrata:
Autorizzazione Tribunale di Milano
nº784 del 23/11/91
prezzo di copertina L. 7000 arretrati L.14000

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

PUBBLICITA'
Walter Longo 02-67131263

FOTOLITO
Typing - Milano

STAMPA
Canale – Torino

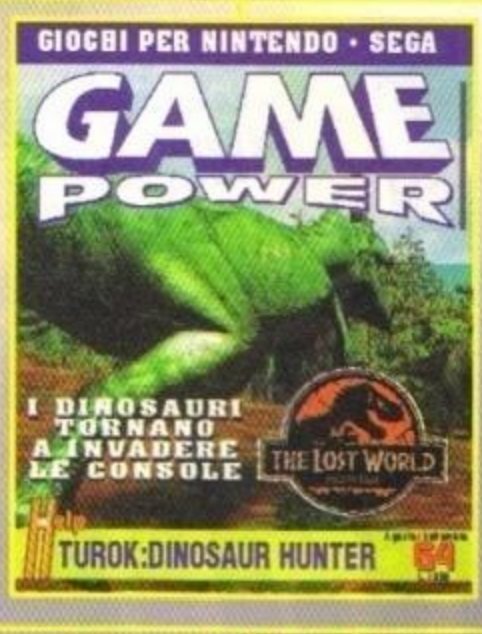
DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

GAME POWER

SOMMARIO 64

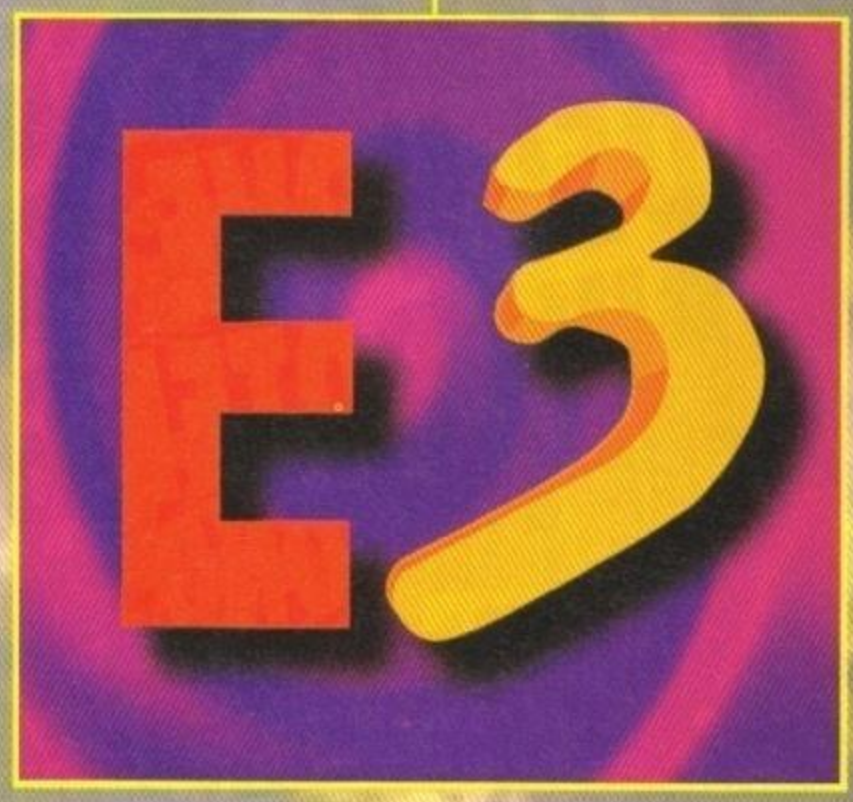
LA COPERTINA

DOPO IL SUCCESSO AL BOTTEGHINO, *LOST WORLD* SI PREPARA A SFONDARE NEL MONDO DEI VIDEOGICHI



SPECIALE E3

PAG. 17
COSA CI HA RISERVATO LA PIÙ GRANDE FIERA DI VIDEOGIOCHI AMERICANA?



L'APPOSTA

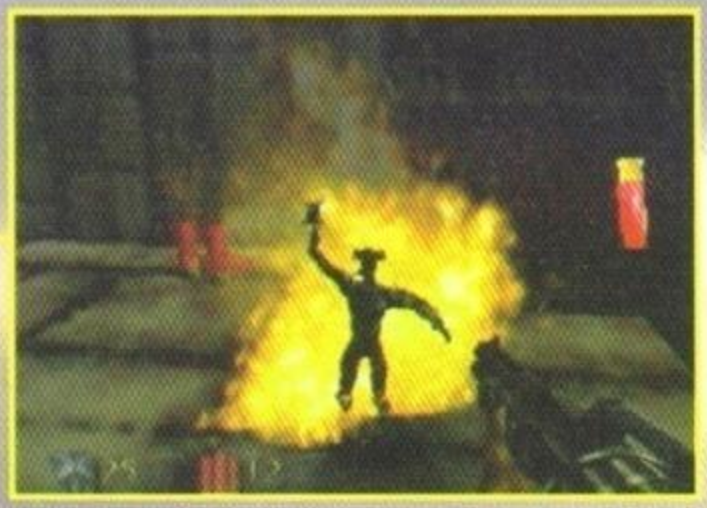
PAG. 6
APECAR HA DECISO DI LASCIARCI, SARÀ FINALMENTE VERO O SOLTANTO UNO DEI SUOI SOLITI SCHERZI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Help

TUROK: DINOSAUR HUNTER, IL FANTASTICO GIOCO PER NINTENDO 64 FINALMENTE RISOLTO IN OGNI SUO ASPETTO



GIOCHI RECENSITI

SATURN

Dragon Force 36

Sonic Jam 40

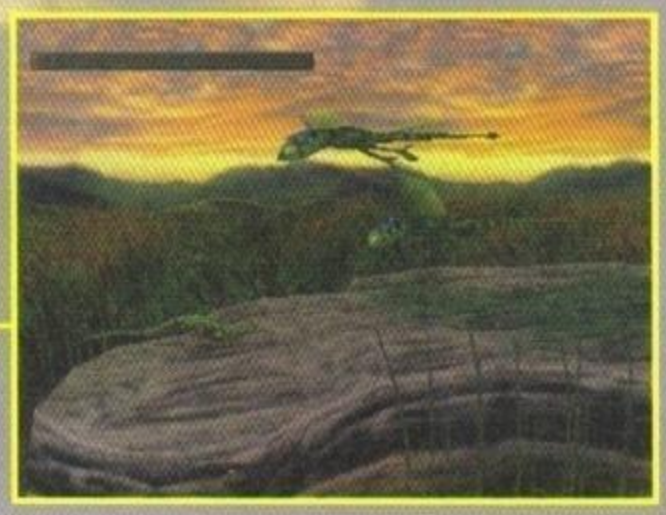
Sky Target 44

King of fighter '95 47

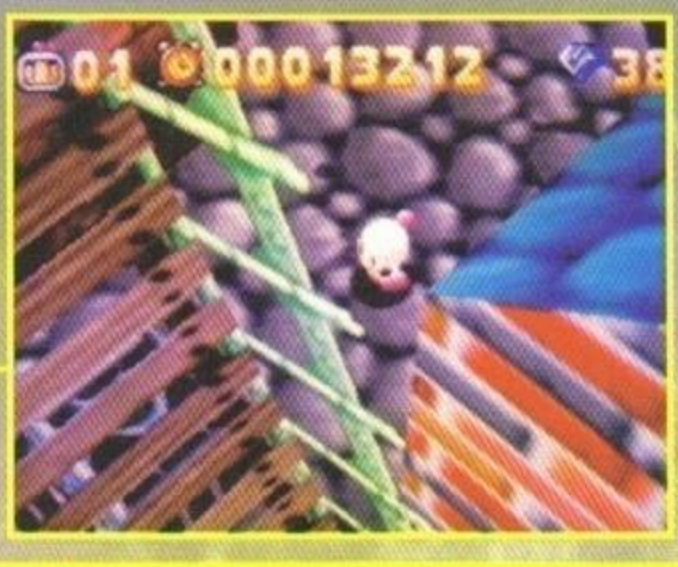
NEWS

PAG. 10

LOST WORLD
PAG. 22
COSA CI ASPETTA DAI DINOSAURI DIGITALI?



HUDSONSOFT
PAG. 30
I FUTURI PROGETTI DELLA FAMOSA SOFTWARE HOUSE NIPPONICA



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

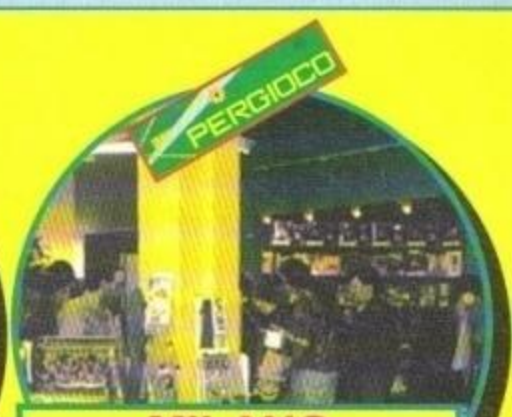
PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

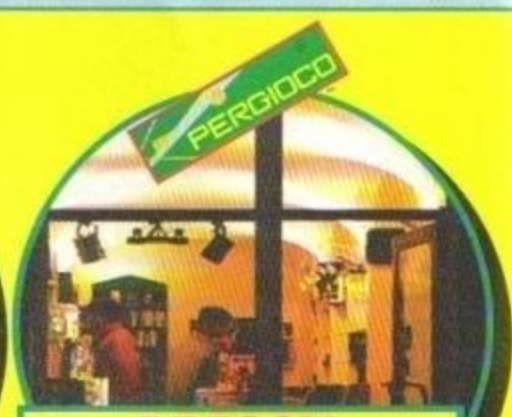
PERGIOCO Negozi

CON SOL LES

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio ang. via Dante



MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima ang. via Plinio



BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

Consolles da sempre esclusivamente gli originali !

PLAYSTATION

PLAYSTATION	299.000

Accessori PLAYSTATION

borsa, cavi, connettori

CAVO LINK PLAYSTATION	49.900
CAVO LINK PSX	19.900
CAVO PAL PLAYSTATION (RF-UNIT)	34.900
CAVO SCART EURO-AV	84.900
CAVO SCART PSX	24.900
CAVO SCART PSX	24.900
CAVO SCART SUPER VHS NAKI	29.900
CONTROLLER EXTENSION CABLE	19.900
EXTENSION CABLE x PSX	15.900
EXTENSION CABLE x PSX	19.900
MULTI TAP PLAYSTATION	83.900
MULTI-CASE borsa	32.900

joystick

DOMINATOR PS	69.900
JOYSTICK ANALOGICO	124.900
NAMCO ARCADE STICK	99.900
PLAYSTICK	54.900
PREDATOR GUN	69.900
PSX ARCADE JOYSTICK	69.900
RACING CONTROLLER	29.900
SPECIALIZED JOYSTICK	119.900

mouse

MOUSE PLAYSTATION	59.900

pad

COMMANDER PRO	29.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ANALOGICO	59.900
CONTROLLER ASCII	69.900
CONTROLLER ORIGINALE	43.900
CONTROLLER PSX	39.900
GAMEPAD ALPS INTERACTIVE	99.900
JOYPAD EDGE COLOR	39.900
JOYPAD EDGE COLOR trasparente	39.900
JOYPAD WIRELESS	69.900
STATION MASTER PAD	39.900
ZERO PAD STREET FIGHTER ZERO 2	39.900

pistole

AVENGER PISTOLA	64.900
FAZOR PISTOLA	69.900
HYPER BLASTER	64.900
LUNAR GUN	64.900
LASER RED SIGHT per Lunar Gun	49.900

schede di memoria

MEMORY CARD PSX 1Mega	39.900
MEMORY CARD PSX 32 Mega	129.900
MEMORY CARD SONY	39.900
MEMORY CARD SONY Blister	39.900

volanti & pedaliere

MAD CATZ volante & pedaliera	119.000
MAD CATZ PSX 2 volante & pedaliera	129.900
POWER WHEEL multiconsole	199.000
VOLANTE VRF-1	124.900

Giochi PLAYSTATION

azione

ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
AQUANAUTS HOLIDAY	89.900
AREA 51	94.900
ASSAULT RIGS	69.900
BLAM! MACHINE HEAD	59.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLAZING DRAGONS	59.900
BUBBLE BOBBLE	79.900
BURNING ROAD	84.900
BUST A-MOVE 2 Platinum	49.900
CARNAGE HEART	79.900
CHEESY	69.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	99.900
CRASH BANDICOOT	89.900
CRUSADER NO REMORSE	79.900
CRYPT KILLER	99.900
CYBERSPEED	49.900
DARK FORCES	89.900
DARKLIGHT CONFLICT	94.900
DESCENT	49.900
DESCENT 2	94.900
DESTRUCTION DERBY II	89.900
DESTRUCTION DERBY Platinum	49.900
DIE HARD TRILOGY	84.900
DISRUPTOR	94.900
DOOM	69.900
DYNASTY WARRIORS Amer.	134.900
EARTHWORM JIM 2	89.900
EXCALIBUR 2555 A.D.	99.900
EXHUMED	84.900
FADE TO BLACK Platinum	49.900
GALAXY FIGHT	59.900
GEX	49.900
GRID RUN	94.900
GUNDAM The Battle Masters Giap	199.000
HARDCORE 4x4	89.900
HERCULES Amer.	139.900
HEXEN	89.900
INDEPENDENCE DAY	94.900
IRON & BLOOD AD&D Ravenloft	69.900
IRON MAN X/O	69.900
JET RIDER	79.900
KILLING ZONE	69.900
S '95	79.900
LIFEFORCE TENKA	99.900
LOST VIKINGS 2	79.900
MECHWARRIOR 2	94.900
MICROMACHINES V3	89.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	89.900
NANOTEK WARRIOR	99.900
NEED FOR SPEED	84.900
NEED FOR SPEED 2	89.900
OFF WORLD INTERCEPTOR EXTREME	49.900
PANDEMONIUM	84.900
PARODIUS	79.900
PENNY RACERS 2 Giap	119.900
PITBALL	79.900
PO'ED	84.900
PORSCHE CHALLENGE	79.900
RAGE RACER	89.900
RAYMAN Platinum	49.900
REBEL ASSAULT II	99.900
RELOADED	94.900
RESIDENT EVIL	94.900
REVOLUTION X	29.900
RIDGE RACER Platinum	49.900
RIOT	74.900
ROBOPIT	64.900
ROBOTRON X	89.900
SAMURAI SHODOWN III	79.900
SHOCKWAVE ASSAULT	54.900
SKELETON WARRIORS	69.900
SLAMSCAPE	79.900
SOUL BLADE	79.900
SOVIET STRIKE	69.900
SPACE JAM	59.900
SPEEDSTER	89.900
SPIDER	69.900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	79.900
STAR GLADIATOR	84.900
STARFIGHTER 3000	49.900
STARWINDER	99.900
STEEL HARBINGER	79.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	89.900
STREET RACER	79.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	79.900
SUPERSONIC RACER	79.900
SWAGMAN	94.900
TEKKEN 2	89.900
TEKKEN Platinum	49.900
TEMPEST X3	79.900
THE INCREDIBLE HULK	94.900
THE RAVEN PROJECT	99.900
TILT	89.900
TIME CRISIS Giap + Pistola	209.000
TITAN WARS	59.900
TOKYO HIGHWAY BATTLE	94.900
TOMB RAIDER	89.900
TOMB RAIDER,MCARD,PAD	119.900
TRUE PINBALL Platinum	49.900
TUNNEL B1	84.900
TWISTED METAL 2	89.900
V-RALLY	84.900
VIEWPOINT	79.900
WING COMMANDER III	79.900
WING COMMANDER IV	89.900
WIPE OUT 2097	89.900
WIPE OUT Platinum	49.900
WORMS Platinum	49.900
X2	94.900

pilotaggio

AIR COMBAT Platinum	49.900
BLACK DAWN	89.900
STRIKE POINT	89.900

avventure

ALONE IN THE DARK Jack is Back	54.900
BROKEN SWORD Italiano	89.900
CHRONICLES OF THE SWORD	89.900
CITY OF THE LOST CHILDREN	89.900
D	69.900
KING'S FIELD	79.900
LEGACY OF KAYN + controller	116.900
LITTLE BIG ADVENTURE	79.900
MEGAMAN X3	79.900
MYST	89.900
OVERBLOOD	94.900
PSYCHIC DETECTIVE	89.900
SENTIENT	94.900
SUIKOIDEN Man.Ital.	94.900
VANDAL HEARTS	99.900

sport

ACTUA SOCCER Club Edition	84.900
ADIDAS POWER SOCCER '97 Ital.	89.900
BREAK POINT TENNIS	89.900
COOL BOARDERS	89.900
DAVIS CUP TENNIS	54.900
FIFA '97	69.900
FIFA SOCCER '96 Platinum	49.900
FORMULA 1	89.900
HYPER TENNIS FINAL MATCH	89.900
JONAH LOMU RUGBY	99.900
MADDEN NFL '97	89.900
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	79.900
NBA '97	69.900
NBA IN THE ZONE 2	74.900
NBA JAM EXTREME	69.900
NFL QUARTERBACK CLUB '97	89.900
NHL '97	69.900
NHL FACE OFF '97	79.900
ONSIDE SOCCER	79.900
P.SAMPRAS EXTREME TENNIS	79.900
PGA TOUR GOLF '96 Platinum	49.900
PGA TOUR GOLF '97	79.900
PLAYER MANAGER	94.900
POWERPLAY HOCKEY	89.900
ROAD RASH Platin	

I PREZZI COMPRENDONO IVA E POSSO

stralegia

A IV EVOLUTION GLOBAL	79.900
ALLIED GENERAL	99.900
BATTLE STATIONS	84.900
COMMAND & CONQUER	84.900
SIM CITY 2000	99.900
SYNDICATE WARS	94.900
WARHAMMER Shadow H. Rat	79.900
X-COM Enemy Unknown	64.900
X-COM Terror from the Deep	84.900

NINTENDO 64

NINTENDO 64 PAL Italiano	299.000

ACCESSORI NINTENDO 64

adattatore, cavi

CAVO SCART STEREO A/V	29.900
CONVERTITORE UNIVERSALE	39.900
EXTENSION CABLE x NIN64	15.900
JOLT PACK cartuccia vibrante	59.900
RF SET Cavo Antenna TV NIN64	49.900

joystick & pad

DUAL JOYSTICK	99.900
CONTROLLER COLORATO	54.900
CONTROLLER ORIGINALE	54.900

schede di memoria

MEMORY CARD NIN64 1Mega	39.900
MEMORY CARD NIN64 256K	29.900
MEMORY CARD NIN64 GIAP	29.900
MEMORY CARD NIN64 ORIG.	29.900

volanti & pedaliere

MAD CATZ volante & pedaliera	139.900
PER4MER ULTRA 64 & pedaliera	159.900
POWER WHEEL	199.000

Giochi NINTENDO 64

azione & avventura

BLAST CORPS Amer	189.900
DARK RIFT Americano	199.900
DOOM 64 Amer	199.900
DORAEMON Giap	189.900

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

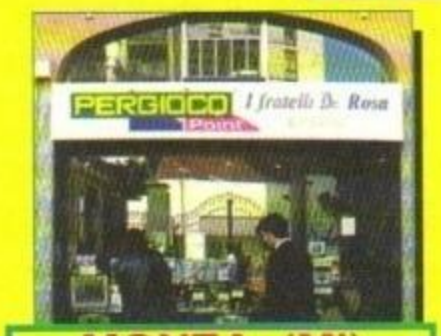
PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* **02 / 29524256 consegne rapide con corriere** da 16.000 a 23.000 lire, credit card

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano, Prati

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

PERGIOCO® Point



MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

PAVIA
c.so CAIROLI 26/D
a 50 mt. dalle Torri Medievali

Consolles da sempre esclusivamente gli originali !

KILLER INSTINCT	149.900
MARIO 64	119.900
MARIO KART 64	109.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	179.900
PILOT WINGS	139.900
STAR FOX + Joit Pad	184.900
STAR WARS	149.900
TROUBLE MAKERS GO GO Giap	209.000
TUROK Dinosaur Hunter	149.900
WAVE RACE	109.900
sport	
FIFA 64	129.900
HUMAN GRAND PRIX Giap	189.900
J.LEAGUE PRO STRIKER '97 Giap	169.900
M.R.C. Multi Racing Championship	199.900
NBA HANG TIME Amer	229.000
PRO BASEBALL Giap + M CARD	209.000
SUPERSTAR SOCCER 64	169.900
W.GRETZKY'S 3D HOCKEY Amer	199.900

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO	189.900

ACCESSORI SUPER NINTENDO

cavo, adattatori	
CONVERTER SUPER FX	29.900
SUPER GAME BOY	94.900
TRI-STAR CONVERTITORE	39.900
pad	
CONTROLLER	34.900
SPRINT PAD SN	29.900
TERMINATOR PRO	19.900

GIOCHI SUPER NINTENDO

azione & avventura	
BATTLECLASH	59.900
BUGS BUNNY Rabbit Rampage	119.900
DIDDY KONG QUEST D. Kong 2	99.900
DIXIE KONG Donkey Kong 3	129.900
DONALD IN MAUI MALLARD	99.900
DONKEY KONG COUNTRY	119.900
F-ZERO	49.900
GHOUL PATROL	69.900
HEBEREKE'S POPOON	49.900
KIRBY'S FUN PACK	99.900
LUCKY LUKE	99.900
MARVEL SUPERHEROES	114.900
MR. DO!	54.900
MS. PAC-MAN	54.900
PINOCCHIO	119.900
SECRET OF EVERMORE	119.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	119.900
SUPER GHOULS'N GHOSTS	79.900
SUPER MARIO ALL STARS	69.900
SUPER MARIO KART	79.900
SUPER MARIO WORLD	64.900
TERRANIGMA	119.900
TETRIS & DR. MARIO	59.900
TINTIN IN TIBET	99.900
TOY STORY	124.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	119.900
YOSHI'S ISLAND Mario 2	99.900
sport	
F1 POLE POSITION 2	119.900
FIFA '97	109.900
NBA '97	109.900
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	109.900
SUPER TENNIS	49.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	129.900
WINTER GOLD	119.900

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2	159.000

ACCESSORI MEGADRIVE

cavo	
CAVO SCART MEGADRIVE	19.900
joystick & pad	
CHALLENGER PRO	19.900
CHALLENGER SUPER JOYPAD	19.900
MEGAMASTER II MX-341	44.900
MEGAPAD	29.900

GIOCHI MEGADRIVE

azione & avventura	
BATMAN FOREVER	69.900
DONALD IN MAUI MALLARD	59.900
GENERAL CHAOS	59.900
JAMES POND II	59.900
MICROMACHINES MILITARY	99.900
PINOCCHIO	99.900
POCAHONTAS	109.900
SONIC 3D	109.900
THE LAWNMOWER MAN	39.900
TINTIN IN TIBET	99.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	84.900
VIRTUA FIGHTER 2	114.900
WORMS	99.900
sport	
FIFA '97	99.900
NBA '97	99.900
NBA JAM	44.900
NBA LIVE '96	59.900
PETE SAMPRAS TENNIS	54.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	99.900

GAME BOY

GAME BOY	89.900
GAME BOY POCKET	109.900
ALIMENTATORE GB POCKET	49.900

GIOCHI GAME BOY

azione & avventura	
4 IN 1 FUNPACK VOLUME II	49.900
ALLADIN	54.900
ALLEYWAY	29.900
BATMAN	59.900
BUBBLE BOBBLE 2	49.900
CASPER	59.900
DONKEY KONG	49.900
DONKEY KONG LAND	49.900
DONKEY KONG LAND 2	59.900
DUCK TALES	54.900
DUCK TALES 2	49.900
GARGOYLE'S QUEST	59.900
HERCULES	74.900
IL GOBBO DI NOTRE DAME	69.900
KILLER INSTINCT	39.900
JUNGLE BOOK	54.900
LAMBORGHINI American Challenge	49.900
LION KING	54.900
LUCKY LUKE	64.900
MARIO & YOSHI	29.900
MOLEMANIA	49.900
MORTAL KOMBAT 2	49.900
PINOCCHIO	69.900
POCAHONTAS	69.900
STREET FIGHTER 2	54.900
STREET RACER	54.900
SUPER BATTLE TANK	39.900
SUPER HUNCHBACK Quasimodo	74.900
SUPER MARIO LAND	29.900
SUPER MARIO LAND 2	49.900
SUPER MARIO LAND 3	49.900
SUPER RETURN OF JEDI	79.900
TETRIS	29.900
TETRIS ATTACK	44.900
TOY STORY	59.900
ZELDA Link's Awakening	39.900
sport	
BASEBALL	29.900
BIG HURT BASEBALL	59.900
F1 POLE POSITION	64.900
FERRARI GRAND PRIX	49.900
FIFA '97	64.900
FIFA SOCCER '96	49.900
GOLF KONAMI	59.900
MADDEN NFL '96	59.900
NBA ALL STARS	59.900
RIDDICK BOWE BOXING	69.900
SENSIBLE SOCCER	49.900
SOCCER	59.900
SUNSOFT GRAND PRIX	49.900
TRACK & FIELD	59.900

SATURN

SATURN	299.000

ACCESSORI SATURN

adattatori & cavi	
ADATTATORE UNIVERSALE	49.900
CAVO PAL x SATURN	56.900
CAVO SCART SATURN	21.900
EXTENSION CABLE x SATURN	15.900
EXTENSION CABLE x SATURN	19.900
PHOTO CD OPERATING SYSTEM	59.900
UNIVERSAL GAME ADAPTOR	49.900
joystick	
JOYSTICK SALA GIOCHI	229.000
VIRTUA STICK	119.900
pad	
CONTROL PAD ORIGINALE	59.900
EXPLORER SUPER JOYPAD	24.900
INFRARED CONTROL PAD	119.900
JOYPAD ST-2	29.900
JOYPAD ST-4	44.900
TERMINATOR	44.900
VOYAGER	49.900
schede di memoria	
MEMORY CARD SATURN	99.900
MEMORY CARD SATURN 16x	99.900
MEMORY CARD SATURN 8Mb	79.900
volanti & pedaliere	
ARCADE RACER	129.900
MAD CATZ VOLANTE SATURN	129.900
POWER WHEEL multiconsole	199.000
VOLANTE VRF-1	129.900

GIOCHI SATURN

azione	
ALIEN TRILOGY	89.900
BATTLE STATIONS	
BLAST CHAMBER	94.900
BLAZING DRAGONS	79.900
BUST A-MOVE 2	69.900
CHAOS CONTROL	69.900
CLOCKWORK KNIGHT 2	69.900
CRIMEWAVE	99.900
CRUSADER NO REMORSE	79.900
CRYPT KILLER	99.900
DARIUS II	59.900
DIE HARD ARCADE	119.900
DIE HARD TRILOGY	59.900
DIGITAL PINBALL	99.900
FIGHTERS MEGAMIX	109.900
FIGHTING VIPERS	79.900
HANG ON GP '96	99.900
HARDCORE 4x4	84.900
HEXEN	94.900
INDEPENDENCE DAY	94.900
JEWELS OF THE ORACLE	89.900
KING OF FIGHTERS '95	99.900
KRAZY IVAN	99.900
LOADED	69.900
MANXT TT SUPERBIKES	119.900
MASS DESTRUCTION	94.900
MECHWARRIOR 2	94.900
PANDEMONIUM	109.900
RAYMAN	69.900
SEGA RALLY	59.900
SKY TARGET	79.900
SONIC 3D	109.900
SOVIET STRIKE	79.900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	89.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	99.900
STREET RACER	69.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	79.900
TOMB RAIDER	79.900
TOSHINDEN URA	89.900
TUNNEL B1	79.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	89.900
VIRTUA COP II + PISTOLA	119.900
VIRTUAL ON	99.900
avventure	
DARK SAVIOR	99.900
DRAGONHEART	94.900
STORY OF THOR 2	59.900
sport	
ANDRETTI RACING	49.900
EURO '96	54.900
FIFA '97	64.900
FIFA SOCCER 96	59.900
MADDEN NFL '97	69.900
NBA ACTION	59.900
NBA JAM EXTREME	74.900
PGA TOUR GOLF '97	94.900
SPACE JAM	89.900

Nota Bene: a causa dei tempi di stampa di questo numero d

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'APPOSTA

A settembre tutto ricomincia e anche questa rubrica si rinnova, almeno temporaneamente. Apecar ha deciso di prendersi un periodo di riflessione prolungato non si sa fino a quando ("tornerò con le vacche grasse" parole testuali proferite sull'uscio dell'addio), e nel tempo che gli ci vorrà per ritrovare sé stesso e il senso della sua missione, ci sarò qui io a fare supplenza, sostituendolo speriamo degnamente. Certo non aspettatevi le grandi vette toccate dal treruote in questi suoi anni al servizio dei "lettoranti" ma se vi prometto solennemente che cercherò di fare del mio meglio, posso chiedervi un po' di fiducia anticipata? Le mie origini vichinghe non dovrebbero lasciarvi dubbi sulla caparbietà di intenti... Anche voi però mettetecela tutta, e spediteci tutte le cose che vi vengono in testa. L'Apposta è sempre stata un fiore di loto nel panorama editoriale nazionale proprio per l'incatalogabilità della sua proposta, e anche se temporaneamente la rubrica va in onda "in forma ridotta" (tre pagine) non fatevi scoraggiare. L'indirizzo è sempre quello che trovate qui a lato, e dateci dentro.

Onan il Barbaro

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra
E-Mail: APECAR@mbox.vol.it

LA CONSOLE SBAGLIATA

Carissimo Apecar sono un ragazzo di 17 anni felice(?) possessore di un Sega Saturnazzo. Or dunque ti spiegherò il mistico significato di quel(o) punto interrogativo dopo il "felice" apparso due righe fa. Sin da piccolo ho posseduto una console. La prima fu un Sega Master (fetecchia) System ma vedendo i miei amici con il NES pensai che codesto fosse migliore del mio. Poi più grandicello comprai un mitico Sega Mega Drive (che tuttora posseggo), ma i miei amici, anche loro più grandicelli si comprarono il SNES e io mi posi nuovamente la questione che già mi si era posta in precedenza. Ora che sono maturo (quasi) ho acquistato un Sega Saturn, ma, guarda caso, i miei giocosi e simpatici amiconi manco a farlo apposta hanno comprato la PS-X. Ora mi è sorto un dubbio amletico: sono io che ho comprato la console sbagliata e quindi la devo cambiare o è la SEGA a essere l'eterna seconda nella sanguinaria lotta tra consoļe? Dopodiché, mi è sorto un altro dubbione: ma un Apecar quanti Km fa con un litro di benza? Ma soprattutto è meglio un'Apecar oggi o una 500 sporting con cerchioni in lega e motore Ferrari domani? Infine toglimi una curiosità le Apicar fanno il Mielecar (ah ah ah ah !!!!!)

THE WIZARD

P.S. È la prima volta che scrivo all'Apposta e se non mi pubblichi potrebbe essere anche l'ultima (QUESTA È UNA MINACCIA!!)

P.P.S. dopo un piccolo calcolo ho constatato che il caro riccastro che ha scritto a Giugno ha speso circa 62 milioni e mezzo in giochi, attrezzature e videocassette. BEATO LUI(ma sarà vero?)!!!

Se ci fosse ancora Apecar a risponderti potrebbe toglierti i dubbi esposti verso la fine della lettera, che mi dispiace per te, rimarranno insoluti per un po'... ma al resto posso pensarci io. Non credo che esista una console sbagliata. Esistono scelte che uno fa nel merito di quello che apprezza. Se hai preso un Saturn avrai avuto quindi i tuoi buoni motivi per non prendere una PS-X, e se magari avessi preso una PS-X non avresti vissuto le esperienze che hai fatto col Saturn. Credici, è meglio morire di rimorsi che di rimpianti... se hai anche la sola impressione di aver fatto la cosa giusta, allora hai fatto la cosa giusta. Certo che se ti viene lo sfizio di prenderti un'altra console e soprattutto puoi permettertela (anche se non hai 62 milioni!) fallo. Cogli l'attimo... anche perché probabilmente la Sega stavolta è davvero seconda e forse anche terza. Il Nintendo 64 sta iniziando a vende-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

re bene sull'onda dei giochi che usciranno e tra gli addetti ai lavori si avverte la stessa euforia di quando venne presentata la Playstation. Potrebbe essere la macchina dei prossimi due anni, ha tutte le carte per farlo, mentre il Saturn dopo un periodo di discreta rimonta sembra nuovamente essere un po' nell'ombra. In ogni modo non hai comprato la console "sbagliata", hai preso quella che ti sembrava giusto prendere. E ne hai presa una con degli ottimi giochi in catalogo e alcuni molto promettenti che stanno per uscire sul mercato.

QUATTRO PUNTI FACILI

Caro Motociclo, motocarrozzetta che sgomma inchioda e va a manetta siamo due fratelli di Milano e sentiamo di dover dire qualche cosa: 1) Mi ha detto mio cuggino che una volta sull' apposta di Game Piaggio ha conosciuto uno con 15000 giochi e due plaid station!! Hai capito di chi stiamo parlando ? Di Ricky Rich, del giovane Carcarlo Pravettoni, che secondo noi non è altro che un prodotto della mente di qualche burlone come mio cuggino; quindi spero di non leggere altre lettere d'invidia, anche perché noi facciamo parte di quei poveri "disgraziati" che possono acquistare solo un giochillo al mese. Nel caso mi sbagliassi ed esistesse realmente il "riccastro", gli consiglierei di prendere qualche tafanata in meno per Playstation e di comprare il Nintendo (mi raccomando IL Nintendo 64, non la Nintendo).
2) Vorremmo introdurci brevemente nella calda questione Cybermax: secondo noi questo insoddisfatto acquirente di *Turok* è una delle poche e sfortunate vittime del pacchianissimo film "Il Tagliaerbe". Il povero illuso ingannato dalla effimera bufala della realtà virtuale si aspettava di poter sgozzare con un coltellino virtuale i dinosauri di John Hammond ed è stato invece costretto a dover impugnare un normale joypad a giocare appiccicato alle pareti rocciose del gioco per controllare il "pixellaggio disgustoso". Vorrei aggiungere per l'amico Massimo un altro grosso svantaggio di *Turok*: Le piante non hanno nessun odore a differenza di quelle che coltiva per le sue fumatine. 3) Chi li ha visti?
Abbiamo pensato di rivolgerci a Rai tre, o ad una agenzia investigativa per scoprire dove sono finiti i recensori lentamente scomparsi dalla redazione di Game Palta, non vorremmo che anche tu ci lasciassi, senza lasciar notizie, come Orwell 2000, Dupont, Scarlet e tanti altri (per non parlare di zia Marisa), purtroppo caduti nel dimenticatoio. Con questo non si vuol sminuire il valore delle nuove reclute, ma render giustizia a dei vecchi amici. 4) E Game Power si impenna !! Il prezzo sale, ma il numero di pagine scende, ma siamo disposti a chiudere un occhio in virtù della coraggiosa scelta di mollare Playstation. L'angolino del voto nelle recensioni non ci sembra molto leggibile con quel fondino quadrettato (potrebbe rovinare la vista a qualcuno e far vedere "Pixellaggi disgustosi" sui muri di casa).
5) Game patagarrosi rivogliamo un Game Over come si deve. Sono ormai lontani i tempi di "el mitic" e dei "Game Power Ranger". Fate quache cosa, ingegnatevi...
P.s: tagliate pure ma pubblicate qualcosina.

Un saluto dai "tafani"

TUROK: DINOSAUR HUNTER

QUINTA COLONNA

Ci sono dei lettori che questo mese desidero segnalare assolutamente. Sono persone comuni che sanno scrivere in un modo splendido quello che pensano e di cui purtroppo non posso pubblicare neanche stralci di lettera per dei meccanismi oscuri, ma ci tengo a dire che abbiamo apprezzato immensamente ogni singola parola di ogni singola lettera. Queste persone sono, in ordine assolutamente casuale, Lorenzo Perugini, Francesco Belardo, Maximiliano Nicolini, Marcello Troli, Roberto Favardo, Emanuel, Claudio Simoni, Simone Cicconi e Massimiliano Napoli. Le vostre sono parole di incredibile potenza e peso, dimostrazione di comprensione e un freno, in qualche modo, alle rivoluzioni ad altezza cavallo che condividiamo appieno, assai vorticose da entrambe le parti. Sono parole che diventano carne, viscere e nervi e che appaiono legate indissolubilmente a quello che questa rivistina ha rappresentato per loro, e vi giuro non solo. Quello che voglio dirvi è che avete toccato le punte più dolenti delle questioni che avete affrontato, e mi scusino i lettori non coinvolti per questa specie di messaggio privato. Al punto in cui sono, rispondervi mi è impossibile proprio come pubblicare le vostre lettere. Ma vi dico solo di andarvi a sentire una canzone di Luigi Tenco che si chiama "Vedrai Vedrai" e là dentro troverete tutto quello che vorrei dirvi ma non riesco.

Tia

Cari tafanoni delle nostre estati metropolitane, possiamo garantirvi che il riccastro esiste e se la spassa nonostante il trattamento riservatogli su queste pagine. Garantito! Per quanto riguarda i recensori scomparsi, beh, nessuno è realmente scomparso. Semplicemente hanno cambiato posto, città, rivista e vita, ma rimangono tutti nel cuore del nostro cuore...c 'è anche chi ha fatto inaspettatamente carriera e chi invece è retrocesso in posizioni infime. Dupont è appena tornato dalla sua terra del Formaggio ed è pronto a rifarsi vivo, Red Fury invece è proprio sparita, fuggita con Heidi sull'isola di Saffo? Non lo sapremo mai! Per i Game Over, non ti preoccupare, torneranno, assieme ad altri e altre cose che se ne vanno, speriamo molto presto!

VUOTO CAVO

Caro Apecar, sono un povero ragazzo che ha da poco comprato un N64 pal, e che da circa tre mesi è in un'affannosa ricerca di un adeguato cavo video per collegare la console a una tv. Mi spiego meglio: il 64 viene venduto così come tutte le altre console con un cavo Scart

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'APPOSTA

Videocomposito il quale fa veramente schifo come qualità video. Ora sulla vostra rivista Game Power ho letto che la Naki sta per fare uscire un cavo ma del tipo S-Vhs, che in pratica non tutti possono adoperare, così come il sottoscritto. Io ho anche una Playstation e questa l'ho collegata al video tramite un cavo Scart RGB che mi sembra sia il massimo. Non riesco proprio a capire come mai la Nintendo non abbia adottato questa opzione per il 64, visto e considerato che anche il SuperNintendo aveva la possibilità di un collegamento del tipo Scart RGB. Secondo te esiste un adattatore da S-Vhs a Scart RGB? Ti prego di volermi aiutare perché proprio nessuno è riuscito a darmi una risposta chiara.
Ciao, Ciao. Tanti saluti.

Giuseppe Lipari

Non crucciarti più di tanto, Giuseppe, dovresti trovare senza problemi un cavo scart RGB per N64. Oltre che d'importazione, credo che sia un accessorio disponibile anche ufficialmente e reperirlo nei negozi non dovrebbe presentare alcuna difficoltà. Chiedi al tuo rivenditore di fiducia e preparati a gustare le immagini del tuo N64 con la qualità che meritano.

MARIO SKART

Salve, salve, salve!!! Come va, miei fidi? Io bene, anzi, benissimo. Ho deciso di scrivervi, in questa buia domenica di luglio, per un semplice motivo: per ingrossare i pur ingenti mucchi di dibattiti che mensilmente affollano le vostre succulente pagine. Pensate, ve ne propinerò addirittura due!!! Sempre che, s'intende, vogliate buttare un occhio (e, soprattutto, il vostro tempo) sulla missiva del solito stupido lettore.
DIBATTITO N.1: MARIO KART 64.
Una sola, infima domanda: che voto avete dato a *Mario Kart 64* (e alla sua grafica) quando lo avete recensito? Scusate il mio scetticismo, ma io ho comprato *Mario Kart* esattamente ieri, e vi ho riscontrato vari, seppur non vincolanti, difetti.
Il principale, nella mia modesta opinione, è che i programmatori, nel realizzarlo, più che al *Mario Kart* precedente si siano ispirati al bieco *Stunt Race FX* per Super Nes, in materia di grafica. Sembra quasi che la Nintendo abbia creduto di stare programmando un gioco per una cartuccia SNES con chip SFX ultrapotenziato, invece che per una Cartridge del suo nuovo mostro. I camion e le auto della pista cittadina, ad esempio, sono roba che neanche tre anni fa su Super Nes: possibile che, con una simile macchina dotata di un simile hardware, si sia costretti a vedere delle "cose" così spigolose e, a quanto mi sembra, neppure texturemappate, che per giunta, se le avvicinate minimamente, si scompongono e rimangono visibili solo nella parte inferiore? E certe staccionate che un attimo ci sono, subito dopo non si vedono più (squallido punto in comune col citato SRFX)? E le pareti di montagne che scompaiono se vi ci si attaccate troppo (vedi sopra)? E l'effetto-acqua che sembra, più che altro, un effetto-foglio (guardarsi *Turok* per avere chiari i termini della questione)? E, nella pista dei pinguini, quelle pessime rive e quelle rocce sparse che ammazzano la cura con cui è stato realizzato il superbo pavimento ghiacciato? Se questo è il N64...
DIBATTITO N.2: STAR WARS SHADOW OF THE EMPIRE.
Mi spiace dirlo, ma il titolo in questione è realizzato in maniera troppo approssimativa: l'ho comprato per l'impatto del suo nome e per certi giudizi positivi dei lettori, ma me ne sono quasi pentito. Certo, l'iniziale battaglia di Hoth è divertentissima e curatissima graficamente; ma il livello seguente (una sezione che certi navigatori di Internet hanno definito "Doom-style": vilipendio e onta per il classico ID!!) è di uno squallore assolutamente devastante. I movimenti del personaggio mancano di realismo purchessia, l'azione è macchinosa e lentissima, i nemici sono realizzati in modo pessimo (i Wampa fanno rabbrividire, e NON perché sono creature inquietanti), il modo per guardarsi in giro non ha nulla a che spartire con quello di Turok: insomma, una splendida idea realizzata molto male. Ci si risolleva con la sezione degli asteroidi, ma il livello dei treni (Toh, un altro livello "Doom-style") è tra le cose più obbrobriose mai viste in un videogioco, nella precarietà del sistema di controllo del personaggio. Non migliora molto il livello seguente, ancora "Doom-style": Per colpa del sistema di controllo vi ritroverete a cadere in parecchi burroni, e le pareti di roccia non sono assolutamente realistiche nel loro essere tagliate tutte a lama di coltello: della parte finale del livello (quella del jetpac) meglio tacere.
Insomma, secondo me una bella (!?) delusione. Accetto qualsiasi critica nell'Apposta: scrivete copiosamente, lettori, se avete da eccepire.

Tommaso Farina

WAY DOWN APE

Solo poche righe per salutare i lettori che mi hanno accompagnato, finora, in questi quattro anni di Apposta. Io avrò anche avuto il timone, ma la barca la facevate voi. Facevate le falle, facevate anche i cavalloni e lo facevate con indubbio stile. Arrivano però i momenti in cui i diktat delle maree sopraffanno anche il capitano più coraggioso, non importa quanti bastoncini Findus abbia mangiato. E che il medesimo capitano decida di abbandonare la nave, non tanto per evitare la classica fine del sorcio ma proprio perché non sopporta di vedersela cambiare dopo anni di servizio, vederla abbandonare in alto mare di proposito, senza le vele principali e con almeno un motore in meno. La nave non è più la sua e anche una certa dignità di capitano impone di abbandonarla. Anche perché il timone non va più neanche dove lo si gira. O forse è solo vecchiaia, e di conseguenza la cocciutaggine del voler fare le cose come le si vuole fare.
Tutto questo per dire che lascio la rubrica in mano a qualcuno che la saprà gestire meglio nelle suo attuale contesto. Ma non crediate che sia un addio definitivo, perché trattasi solo di un periodo di astinenza, fino a quando il vento non sarà di nuovo a tutta forza in poppa. Arrivederci a non so quando, ma state certi che prima o poi ci si rivedrà, su queste stesse pagine. E non faccio un addio piagnone e tragico perché tanto torno (speriamo presto) immediatamente appena vedo che le cose si aggiustano (e lo saprete vedere subito anche voi, a occhio e "al peso"). Baci!
Apecar

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

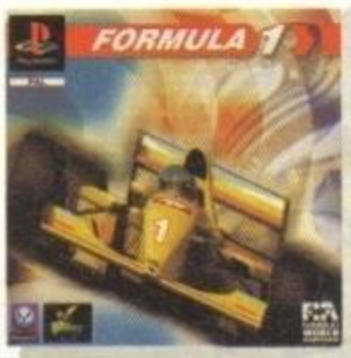
http://www.oldgamesitalia.net/

GLOBAL GAME LUCCA

PlayStation 290.000

NINTENDO 64 295.000

SEGA SATURN 290.000



Novità PlayStation
PAL:
V-Rally disponibile
Syndicate Wars
Test Drive of Road
Tenka
Psychic Force
Independence Day
Megamix 3
Virtual Pool
Rally Cross disponibile

Disponibili:
- Formula 1
- Rage Racer
- Suol Blade
- Tekken 2
- Internatinal Superstar Soccer PRO
- Tomb Raider
- Resident Evil
- Crasiz Bandicoot
- The City Of Lost Children

.... e tanti altri titoli

Novità PlayStation
JAP/USA:
Time Crisis+Gun
Final Fantasy 7
Street Fighter ex Plus
Saga Frontier
Hercules
King of Fighter 96
Tobal 2
Bushido Blade
Dynasty Warrior
Dragon Ball GT
VWX Racing
Joy Pad Vivranti
Dispo nibili a Prezzo BOMBA

Novità N 64:
Multi Racing USA
ISS 64 PAL
Mortal Combat Trilogy PAL
Star Fox USA

.... è disponibile tutta l'intera Collezione

~ Disponibile 64 Disk Driver ~

Novità SEGA-SATURN:
Bio Hazar ~ Sonic Jam ~ Puzzle Bubble 3 ~ Bushidohretsuden

.... DISPONIBILE TUTTA L'INTERA COLLEZIONE
A PARTIRE DA £. 40.000....

PERMUTA E CONTO VENDITA DEL TUO USATO

Iscriviti anche tu al nostro Club GLOBAL GAME riceverai sconti ed agevolazioni !!!!!

Via Borgo Giannotti, 379 - Tel. 0583/343644 (4 Linee R.A.) - Fax 0583/330804 - LUCCA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ASTROCOMPUTER

NINTENDO ULTRA 64
VERSIONE USA/JAP TELEFONARE

SONY PLAYSTATION
VERSIONE PAL L. 285.000

SEGA SATURN
VERSIONE PAL L. 285.000

SONY PLAYSTATION PAL

CARNAGE HEART 49.000
DRAGONHEART 49.000
EXHUMED 59.000
FIFA 97 50.000
KING'S FIELD 49.000
LEGACY OF KAIN 59.000
RAGE RACER 69.000
SUIKODEN 49.000
VICTORY BOXING 59.000

SEGA SATURN PAL

CRUSADER 49.000
DAYTONA USA 50.000
EARTH WORM JIM 2 50.000
FIFA 97 59.000
LOST VIKINGS 2 50.000
NBA LIVE 97 59.000
SCORCHER 50.000
S. FIGHTER ALPHA 2 69.000
TUNNEL B1 50.000
VIRTUA FIGHTER 2 50.000

SEGA SATURN JAPAN

DRIFT KING 97 50.000
DINAMITE DEKA 60.000
FIGHTING VIPERS 60.000
KING OF FIGHTERS 96 69.000
PUZZLE BOBBLE 3 60.000
VAMPIRE HUNTER 50.000
VIRTUA COP 2 60.000
VIRTUAL ON 60.000
Z GUNDAM 60.000

SEGA SATURN USA

ANDRETTI RACING 49.000
INDEPENDENCE DAY 59.000
RAYMAN 49.000

MEGA DRIVE II

VERSIONE PAL L. 285.000

Mortal Kombat III - Sonic 3D - Pocahontas - Fifa 97 - Int. S. Star Soccer - Pinocchio - NHL 96

Tutti in offerta a L. 59.000

ACCESSORI

HYPER BLASTER
PER SONY PLAYSTATION
COMPATIBILE CRYPT KILLER, AREA 51, DIE HARD TRILOGY
L. 65.000

ARCADE RACER
VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 99.900

MAD CATS
VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000
ULTRA 64 L. 140.000

GAME GEAR

Giochi a partire da L. 39.000

GAME BOY

Giochi a partire da L. 39.000

SUPER NINTENDO

Giochi a partire da L. 69.900

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA

MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Pag.12

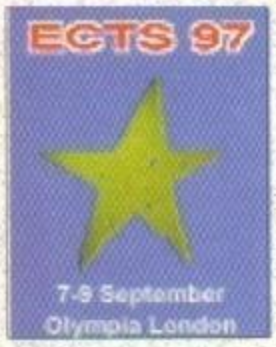
Nintendo e Fiorentina
SPONSORIZZARE
La squadra di Cacchi Gori, quest'anno, vestirà il marchio Nintendo sulle proprie maglie.

Dai poligoni alla carne
LARA CROFT LIVES
Lara Croft, la protagonista di Tomb Raider, ora ha una controparte umana. Una modella inglese.

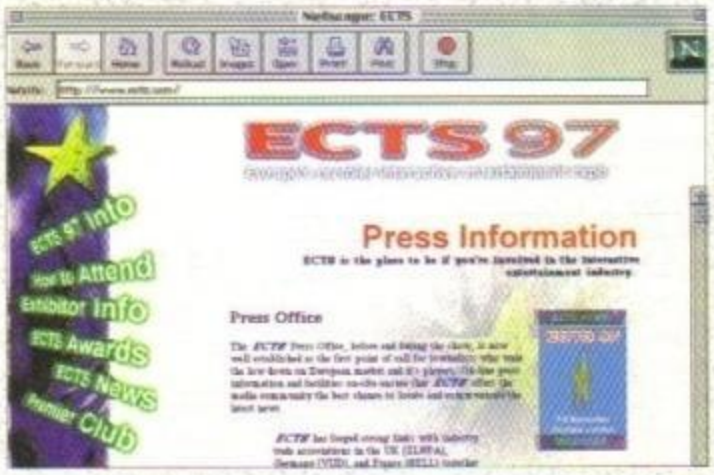
Pag.15

UNA PREOCCUPAZIONE ASSALE I PRODUTTORI DI SOFTWARE

LE CONSOLE SUPERANO I PC



È una tendenza che dovrà essere comprovata il prossimo settembre, in occasione dell'ECTS (Electronic Consumer Trade Show), ma sembra proprio che, a livello di vendite di software, le console abbiano superato di gran lunga i Personal Computer.
Naturalmente, i PC installati in Europa sono sicuramente molti di più rispetto alle console, però è anche vero che molti computer non vengono utilizzati esclusivamente per i videogiochi, cosa che, inequivocabilmente, accade con le macchine prettamente dedicate ai giochi.
Questo tipo di tendenza può essere spiegato con la differenza di prezzo che l'utente deve investire in un PC per poter arrivare, e spesso e volentieri superare, alle prestazioni di una console. Tale differenza di prezzo ragginge anche un rapporto di uno a dieci.
La stessa cosa non si può dire per quanto riguarda il software, poiché, anche se in alcuni casi i prezzi dei giochi per console sono più che abbordabili, in altri le differenze sono minime e, a volte, vanno a vantaggio dei titoli dedicati ai computer.
In ogni caso questo spostamento del mercato a favore delle console ha creato una sorta di preoccupazione sempre più crescente da parte degli sviluppatori che, a ragione, cominciano a muoversi con cautela.
I dati di vendita danno loro ragione, in fin dei conti. *Tomb Raider*, giusto per fare un esempio, uscito in Italia per PlayStation e Saturn, ha raggiunto, alla fine del mese di luglio, le 35.000 copie per console e meno della metà per quanto riguarda la versione per computer, senza considerare le vendite fatte registrare da *Super Mario 64*, che, pur essendo rivolto solo ed esclusivamente al Nintendo 64 ha raggiunto numeri più che ragguardevoli. Dati più che sintomatici.



È fuori dubbio che queto tipo di percentuali sono relative a un certo tipo di titoli. Cioè quelli che si elevano qualitativamente dalla massa, però che un gioco atteso e stravolgente come *Dungeon Keeper*, della Bullfrog, venda meno dell'ultimo successo per console dà davvero da pensare.
Come detto fin dal principio, dovremo attendere fino allo svolgersi dell'ECTS, che si terrà a Londra dal 7 al 9 settembre di quest'anno, per capire se si avrà un'inversione di rotta oppure se le cose continueranno secondo i binari a cui siamo arrivati. La forza dei giochi per computer, in questo momento, sembra essere determinata dai titoli on line, cioè quei giochi che permettono, tramite internet, di essere giocati da più persone contemporaneamente, senza split screen o cavi link. Però bisogna considerare le spese di fondo, quindi il pagamento di un server che permetta l'accesso alla Rete, e la bolletta telefonica, e sappiamo tutti quanto la cosa non possa essere considerata economica. Ciò implica il fatto che i reali utilizzatori di giochi come *Ultima On Line*, in Italia, saranno davvero una minima parte del mercato, numeri che influiscono in maniera minima rispetto alle vendite che caratterizzano il mercato console.
Tirando le somme, sappiamo quindi che gli sviluppatori d'oltremanica, ora come ora, sono più disposti a investire denaro su giochi prettamente dedicati alle console, e che per quanto riguarda il PC le cose potranno cambiare, ma così come stanno andando adesso, è meglio aspettare, sornioni i prossimi sviluppi. Noi stiamo alla finestra, aspettando (buone?) nuove.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

LE SOFTWARE HOUSE EUROPEE COMINCIANO A PUNTARE SUL NINTENDO 64

Parlando con i PR di diverse software house europee, si è avuta l'impressione, anche se nessuno ha mai voluto sbilanciarsi più di tanto, che il mercato che potrebbe venirsi a creare grazie al Nintendo 64 risulterebbe più che interessante. Con ogni probabilità, l'esperienza dell'Acclaim, e del successo avuto da *Turok: Dinosaur Hunter*, ha lasciato intendere che il mercato N64, sia pur estremamente giovane e, per qualche verso, acerbo, è in grado di riservare profitti non indifferenti in un immediato futuro. Non ci resta altro da fare che attendere pazienti, ma sembra proprio che, tra non molto, verremo invasi anche dalla creatività europea.

Notizie dal MONDO

NESSUNO L'AVREBBE PREDETTO

CONSOLE CONTRO PC

Il mercato console sta supernado nettamente quello degli home computer

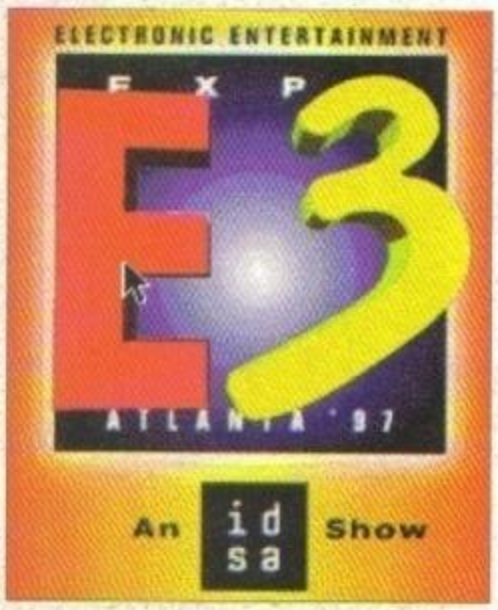
Sembra un vero e proprio ritorno alle origini. Chi segue l'industria dei videogiochi da qualche lustro, si ricorderà senza dubbio che, il mercato dei videogiochi è nato proprio con le console. L'Atari VCS, l'Intellivision, Colecovision e via dicendo furono le macchine che diedero il là al mondo videoludico che conosciamo adesso. Dopo l'esperienza dei sedici bit, SNES e MegaDrive, successiva all'insuperabile successo dell'Amiga, sembrava proprio che la parte del leone dovesse, ormai recitarla il PC, ed erano in molti, compresi noi giornalisti, a pensarla così.

Dagli ultimi dati emersi, invece, sembra proprio che grazie all'apporto di macchine come il Nintendo 64, Saturn e la PlayStation, si sia arrivati a una netta inversione di tendenza, e che titoli usciti in contemporanea per PC e console, abbiano decretato la netta preferenza, da parte del pubblico per queste ultime.

IL MERCATO SALE, L'INDUSTRIA SCENDE?

E3: UN CALO INATTESO

Un calo pari al 35% nell'ultimo anno dà da pensare



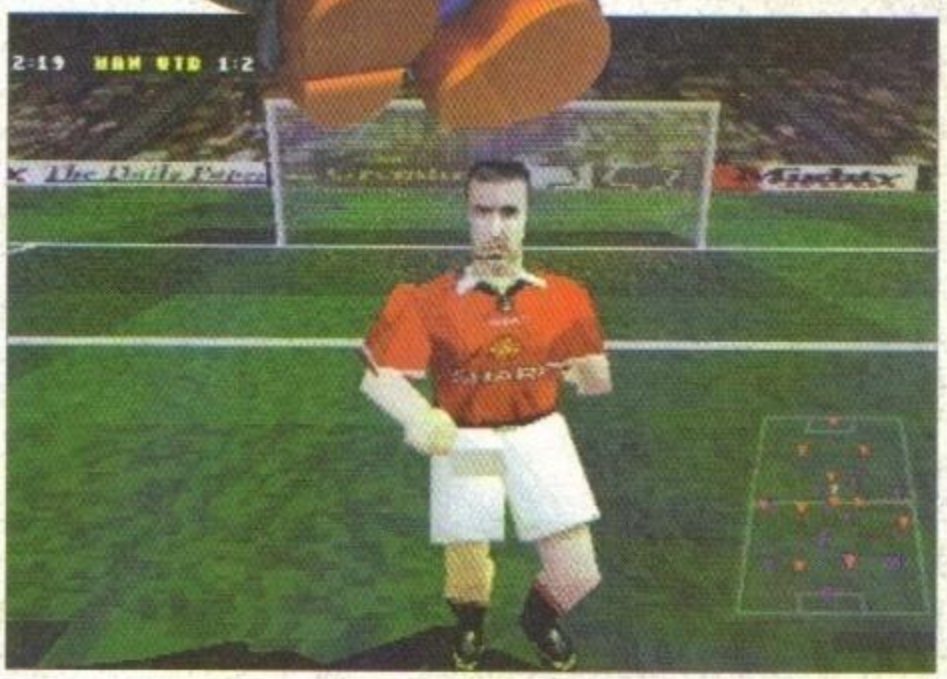
L'ultimo E3 di Atlanta, di cui potete trovare una vasta descrizione a pagina 17, è stato visitato da 37.100 persone, che, tenendo conto del fatto che si tratta di una fiera totalmente dedicata ai videogiochi, può essere considerato un numero ragguardevole. La nota dolente nasce dal fatto che, se confrontata con la stessa fiera, tenutasi a Los Angeles l'anno precedente, 57,795 persone, pare proprio che stia succedendo qualcosa. In effetti, la IDSA, organizzatrice della fiera, spostandosi dalla California aveva previsto un calo di affluenza significativo, ma arrivare al 35% in meno pare troppo.

UN LEGAME CHE SI RIVELA SEMPRE PIÙ PROFONDO

CALCIO & VIDEOGIOCHI

Dopo l'accordo Nintendo e Fiorentina ecco spuntare Shearer

È indubbio che il connubbio tra calcio e videogiochi sia sempre riuscito a dare i suoi frutti, sia a livello di vendite che di titoli di un certo livello, stendendo un pietoso velo su quei giochi che non sono riuscite nemmeno lontanamente a trasmettere lo spirito dello sport in questione.
Adesso sembra che le cose si stiano consolidando, anche se da un punto di vista totalmente differente. Sappiamo ormai tutti dell'accordo preso tra la Nintendo, o meglio la GIG italiana, e la Fiorentina, con la prima che diventera sponsor ufficiale della squadra gigliata per tutto il campionato 1997/98, con l'opzione di rinnovare il contratto per altre due stagioni.
Anche se una cosa del genere si era già vista lo scorso anno in Spagna, la Bandai sponsorizzava l'Atletico Madrid, è la prima volta che una società di videogiochi approda nella serie A italiana.
La cosa più strana, tra l'altro, legata sicuramente alle strane pieghe che regolano il destino, è che la squadra di calcio con la quale i viola di Firenze sono maggiormente in competizione, la Juventus, ha come sponsor, anche se non prettamente legata ai videogiochi, proprio la Sony, società che distribuisce in Italia la PlayStation, console che può essere considerata la diretta concorrente del Nintendo 64. Per concludere, l'attaccante del Newcastle Alan Shearer, ha firmato un contratto per essere testimonial del prossimo gioco della Gremlin, Actua Soccer 2. Non sappiamo la cifra richiesta dal calciatore, e non sappiamo neppure se, dopo l'infortunio occorsogli, l'intesa tra le due parti verrà mantenuta.



Cantona come viene presentato in *Actua Soccer 2*. Non sarà lui *testimonial*...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La rivista ufficiale PlayStation ogni mese in edicola con un CD pieno di giochi da provare subito

IN TUTTE LE EDICOLE
RIVISTA+CD
L. 14.900

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CyberStore

"Il più grande superstore di computer in Italia!"

dal 13 al 20 settembre
a tutti i visitatori di CyberStore

IN REGALO IL BIGLIETTO di ingresso allo SMAU 1997

smau '97 34ª EDIZIONE

ingresso omaggio offerto da

GAME POWER

...e per il primo mese di apertura navetta CyberStore gratuita da MM 1 Bisceglie.

- Microsoft • Intel • Packard Bell
- Hewlett Packard • IBM • Compaq
- Toshiba • Olivetti • Epson • Netscape

Le migliori marche al miglior prezzo.

- Lexmark • Apple • Canon • Logitec
- Creative Labs • Nokia • Samsung
- Siemens • Sony • US Robotics
- De Agostini • Lotus • Corel
- Mondadori • Nintendo • Nikon
- Philips • Virgin • Borland • Ericsson
- Pioneer • Rank Xerox • Sega • Adobe
- Lucas • Symantec ed altre ancora

- **2000 m²** del meglio dell'informatica
- **CyberKids**, lo spazio bambini
- **Internet CyberPub** tra un acquisto, un cocktail e una "navigata"
- Ampio **parcheggio** gratuito
- **Pagamenti** rateali

ORARIO CONTINUATO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS ANNUNCIA L'APERTURA DEI PROPRI UFFICI IN ITALIA

Forse la nostra piccola penisola è diventata terra di conquista. Il primo passo che una software house straniera ha fatto in Italia è stato per merito della Ubisoft, che inaugurò la prorpia filiale italiana un paio d'anni fa. Lo scorso anno è stata la volta della Virgin, quest'anno tocca alla Psygnosis annunciare la prossima apertura della filiale italiana. Naturalmente non si tratta di una sede dedicata allo sviluppo o alla distribuzione, bensì di una filiale che tratterà direttamente il mercato italiano più da vicino, con gli ovvi benefici del caso. Non c'è dubbio che anche l'Italia, da sempre ritenuta facente parte della fascia secondaria dei consumatori di videogiochi, stia diventando un mercato interessante per le grandi softhouse.

NEWS

UNA CRESCITA CONTINUA DEL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

IL MERCATO CRESCE

I dati europei sono decisamente incoraggianti

Oltre alla continua crescita delle vendite del software, indipendentemente del tipo di macchina a cui è dedicato, risulta lampante che le console abbiano dato una forte spinta al continuo successo dell'industri videoludica. Se è vero che nelle vendite degli ultimi mesi la PlayStation risulta senza dubbio la console di maggior successo, è altresì vero che il Nintendo 64 si sta avvicinando a passi da gigante.
Mentre per quanto riguarda l'ambiente PC, sono proprio i videogiochi a farla da padrone, distanziando di gran lunga le altre applicazioni. In termini generali di vendita, le vendite software per home computer risultano superiori a quelli di ogni altre console, ma se si divide il mercato PC per applicazioni diversificate, giochi, educazionali, utility e via dicendo, le console, proprio perché si dedicano esclusivamente a una categoria ben precisa, i videogiochi appunto, la spuntano nettamente.
Le cifre che riportiamo qui a lato sono espressamente relative al mercato inglese, da sempre specchio delle tendenze del resto d'Europa. Naturalmente, devo essere considerate indicative, ma sicuramente attendibili.

PERCENTUALI DI MERCATO

(Paese Campione Inghilterra)

Mercato Console	**%**
PlayStation	58
N64	16
Saturn	8
Game Boy	8
Mega Drive	7
SNES	3
Mercato per Genere	
Giochi per Console	42
PC CD ROM Giochi	37
PC CD ROM Altri	19,5
Altri	1,5
Mercato Generale	
PC CD ROM	47
PlayStation	37
N64	9
Saturn	4
Altri	9

DALLO SCHERMOA ALLA REALTÀ

LARA IN CARNE E OSSA

L'eroina più amata dai videogiocatori ha un volto e... un corpo

Già famosa per aver accompagnato gli U2 nei loro concerti, e per aver spospolato nelle case di milioni di videogiocatori di tutto il mondo, Lara Croft adesso è diventata una persona reale. Potenza del Marketing.
La ragazza che si è prestata per vestire i panni dell'archeologa più famosa del mondo è una modella inglese. Il suon nome è Rhona Mitra e ha 23 anni. La Eidos l'ha scritturata appositamente, dopo una miriade di provini, per rendere ancora più forte il messaggio della popolarità di Lara Croft.
A sentire lei, non si è mai divertita così tanto, e una delle cose che l'ha stupita di più, in occasione della fiera di Atlanta, è stato che muovendosi tra gli stand dell'E3, tutti la riconoscevano, o meglio, riconoscevano Lara.
Se si tralasciano i pupazzi che hanno rappresentato ora Sonic, ora Mario, questo può essere considerato il primo caso in cui un personaggio dei videogiochi abbia un alter ego umano, e se le cose dovessero continuare così, e la popolarità di Lara Croft aumentare, non ci sarebbe da stupirsi se, in un breve lasso di tempo, non venisse prodotto anche un film sulle avventure della spericolata avventuriera.

TUROK SALVATORE DELL'ACCLAIM?

ACCLAIM E DINOSAURI

Più del 50% del fatturato Acclaim è stato realizzato da Turok

Turok: Dinosaur Hunter

Dagli ultimi risultati finanziari resi noti dall'Acclaim, risulta che a tutto l'anno fiscale, in scadenza il 31 maggio di quest'anno, *Turok* ha garantito al gigante americano ben il 57% dell'intero fatturato.
Come molti di voi sapranno, la società statunitense puntava moltissimo sul loro primo titolo sviluppato per Nintendo 64, e le speranze non sono andate tradite, poiché a tutt'oggi, l'Acclaim ha venduto più di un milione di copie del gioco in America e qualcosa come 200.000 unità in Europa.
Tuttavia, nonostante l'enorme successo, il bilancio della società non è stato del tutto risanato. Infatti, l'Acclaim, ha riportato un netto di perdite pari a 69,7 milioni di dollari, che se si aggiungono al bilancio precedente (41,6 milioni) danno un risultato totale di più di 100 milioni di dollari. Le perdite non sono tutte da imputare al software, comunque, visto che l'Acclaim è anche nel mercato dei fumetti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' IN EDICOLA

LA RIVISTA MENSILE CON TRUCCHI CONSIGLI, MAPPE, RECENSIONI NOTIZIE E ANTEPRIME

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E3

Di recente Atlanta era il luogo in cui bisognava assolutemente essere presenti. Ospite dell'E3, l'Electronics Entertainment Expo, la città ha visto il debutto di diversi nuovi giochi per console e PC e dei seguiti dei giochi più importanti della scorsa stagione. Noi ci abbiamo mandato il nostro redattore più addentro al jet-set e nelle pagine seguenti vedrete i titoli di punta presenti alla manifestazione. Ma nonostante le tante pagine, questo è solo un assaggio di quanto era disponibile. Nei prossimi numeri vi faremo un rapporto dettagliato. Nel frattempo, lustratevi gli occhi con i giochi che giocherete il prossimo inverno...

SEGA

La presenza della Sega alla manifestazione è stata segnata da una dimostrazione di versatilità. Con diversi nuovi titoli per il Saturn, la loro nuova linea PC e una schiera di nuovi coin-op -tra i quali *The Lost World* era il più impressionante- il loro stand era colmo fino a esplodere...

SONIC R

La grande sorpresa allo stand Sega era una versione giocabile -anche se per un solo livello- dell'ultima uscita dello spigoloso diavoletto blu.

Sonic R è un gioco di corse particolare... non c'è traccia di macchine. Scegliete uno dei cinque personaggi subito disponibili dell'universo Sonic (Sonic, Tails, Knuckles, Emmy e il folle Robotnik) e correte, letteralmente, a gambe levate in uno dei cinque percorsi ispirati al mondo di *Sonic*.

Correte sotto le piattaforme sospese per raccogliere un potenziatore per il piccolo porcospino.

Nella versione giocabile c'era solo il percorso ispirato a Green Hill Zone, ma potete già farvi un'idea di quanto sarà avvincente il gioco. I tracciati saranno costellati da una serie di oggetti familiari, inclusi speed-up, anelli e simili.

Ci saranno anche sette modalità di corsa, incluso il Ring Attack, Tag (il gioco del Tag corrisponde al nostro "acchiapparello". NdT) e il Relay Race che vedrà in azione tutti i personaggi di *Sonic*.

I giocatori con famiglie numerose e molti amici saranno felici di sapere che è stata inclusa una modalità multi-giocatore, che permetterà a un massimo di quattro giocatori di sfidarsi simultaneamente.

La Sega, con una mossa molto discreta, si sta affidando ai talenti creativi del Sonic Team per sfornare ottimi titoli e preparare il "vero debutto di Sonic sul Saturn" (così come lo chiamano loro). Ma stanno anche rivolgendosi ai programmatori inglesi (i Traveller's Tales, che al momento stanno lavorando ad un adventure 3D per PlayStation, intitolato *Rascal*, che uscirà per la Psygnosis) per dare gli ultimi ritocchi al programma.

I tratti distintivi di Sonic, come lo spin attack, sono stati inclusi in *Sonic R*.

La data di uscita, come ci sarebbe da aspettarsi, non è ancora definita per ora, ma gira già voce di un lancio per Novembre. Speriamo che riescano a rispettare i tempi...

PROVATO

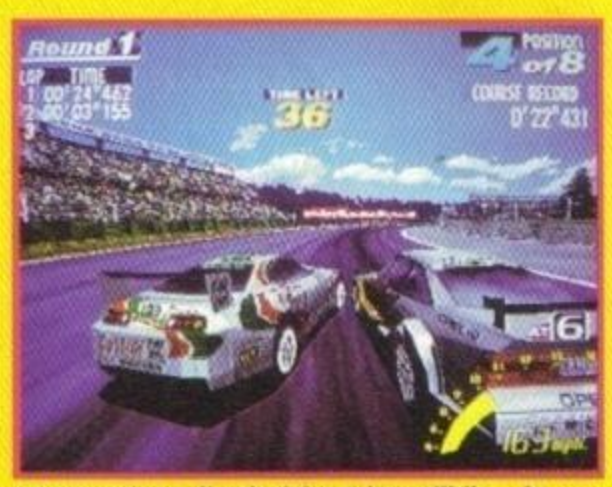
Era a uno stadio ancora iniziale (circa il 40%) e i controlli non erano ancora stati ultimati, ma il pad analogico dava un'ottima risposta. Sono incluse tutti le funzioni tipiche di Sonic, compresi i loop, in cui il gioco prende il sopravvento. Non vediamo l'ora di provare il multi-player.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sega Touring Car Championship

Descritto nel depliant della Sega come "il gioco per Saturn più atteso dell'anno!", Touring Car è un gioco sul quale i molti fan di racing game, in astinenza dopo il lancio di *Sega Rally*, sono ansiosi di mettere le mani sopra.
Contiene un mix di macchine: l'Alfa Romeo 155 V6T, l'AMG Mercedes Classe C, l'Opel Calibra V6 e la Toyota Supra. Ci sono anche tre circuiti su cui gareggiare, quattro modalità di gioco e tre diversi stili di guida da provare. Come c'era d'aspettarsi, c'è anche la ben rodata e unanimamente apprezzata modalità a due giocatori in split-screen, anche se non l'abbiamo ancora vista.
Una cosa possiamo dirla con certezza, però, è più veloce della luce.
I tre percorsi presentano una curva di complessità crescente molto netta e ci siamo ritrovati a scivolare e a rimbalzare a destra e a manca affrontando l'ultimo tracciato pieno di curve.
Come *Sonic R*, *Touring Car* è pronto solo al 40% e l'uscita non è prevista prima di Dicembre. A sorpresa il lancio dovrebbe avvenire insieme alla versione per PC.



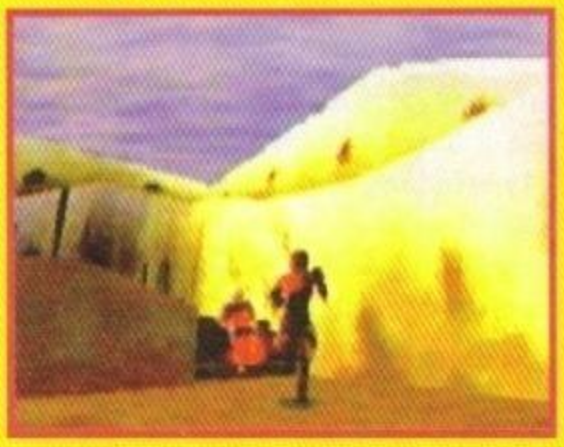
La sensazione di velocità era incredibile... le texture della strada sono certamente d'aiuto.

PROVATO

È ancora presto per azzardare un giudizio su *Touring Car*... era ovvio che si trattasse di una versione non definitiva per via dei rallentamenti riscontrati in molti punti. I controlli analogici rispondevano bene. Come in *Manx TT*, le accelerazioni e le frenate sui pulsanti aiutano parecchio le derapate.

Panzer Dragoon Saga

Il GdR ambientato nell'universo di *Panzer Dragoon* era, se non altro, molto bello.
Il fatto è che è molto di più che "semplicemente bello". Mischiando sezioni di esplorazione alla *Tomb Raider* con le tradizionali sequenze sparatutto di *Panzer*, si tratta di un felice mix di due stili di gioco.
Le parti in cui bisogna "sparare dal dorso di un drago" sono state notevolmente migliorate, con una barra di carica nella parte bassa dello schermo che vi permette di decidere quando sferrare l'attacco. Lasciatela crescere nella speranza di lanciare un attacco devastante e sarà facile che veniate sorpresi dall'attacco del nemico di turno...
Inoltre, per aiutare il giocatore, quando state per essere attaccati dal fuoco nemico appaiono dei bordi sullo schermo. Oh, ci siamo dimenticati di dire che è molto bello. Date un'occhiata alle foto...



PROVATO

**In redazione non siamo mai stati grandi fan dei due episodi precedenti. Ma, come spesso succede nel mischiare ingredienti che separatamente non piacciono, questa miscela si prospetta appetitosa.
La meccanica di gioco non è complicata e l'azione è costante.
Uno dei migliori giochi Sega all'E3.**

SWWS '98

L'upgrade di *Sega World Wide Soccer*. Le migliorie? Sì, eccole... campionati inglesi, spagnoli e francesi, portieri migliorati notevolmente, Intelligenza Artificiale dei giocatori superiore, tre nuovi stadi. Oh, e le statistiche di gioco all'americana, il commento durante la partita e i replay.

Senza dubbio uno dei migliori giochi di calcio della manifestazione di Atlanta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Last Bronx

Effettivamente, non è rinomato come le serie *Virtua* o *Vipers*, ma la conversione dell'AM3 del loro picchiaduro è accattivante sotto ogni punto di vista. Sfrutta la modalità in alta risoluzione del Saturn per dare vita a piacevoli animazioni. Peccato, però, che ci siano solo otto personaggi...

Le solite meccaniche di gioco Sega sono presenti anche in *Last Bronx*.

La maggior parte dei picchiaduro sono ricolmi di combattenti tra cui scegliere. Comunque, i pochi presenti, hanno delle armi sorprendenti. Dovrebbe uscire in inverno e, come *Touring Car*, la Sega seguirà la strategia del lancio congiunto su PC.

PROVATO

Caso strano. La persona contro cui ho giocato all'E3 pareva trovarlo meno coinvolgente della conversione per Saturn precedente. Una volta che vi lasciate prendere, le armi diventano parte integrante del gioco... non sono lì solo per bellezza.

Enemy Zero

Il Saturn sta diventando piuttosto incline a regalarci avventure cinematografiche. Vi presentiamo *Enemy Zero*... Il vostro compito è di snidare ed eliminare una forza misteriosa che sta uccidendo l'equipaggio di una nave alla deriva nello spazio profondo. Non certo la trama più originale del mondo, ma aspettate di vedere la grafica. Il motion-capture, specialmente dell'eroina, Laura Lewis, è sorprendente e la colonna sonora, opera di Michael Nyman, non fa che rendere ancora più coinvolgente l'atmosfera. Da paura...

PROVATO

Caso strano. La persona contro cui ho giocato all'E3 pareva trovarlo meno coinvolgente della conversione per Saturn precedente. Una volta che vi lasciate prendere, le armi diventano parte integrante del gioco... non sono lì solo per bellezza.

Duke Nuke 3D

Cosa possiamo dirvi che già non sapete? Che ne dite di questo: che la versione per Saturn di questo classico sparatutto in soggettiva contiene 29 livelli, una sezione solo per Saturn, dieci armi, più di 20 power up e nove malefici nemici? Oh, e se volete sapere qualcosa su *Quake*, pure presente allo show, cercate nelle pagine interne.
Gira voce che per ora l'esclusiva di *Quake*, resterà sulla console Sega...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO

Data l'assenza del 64DD e dei giochi dedicati, la grande N si è buttata su due seducenti action-adventure della Rare per attirare l'attenzione sul suo Nintendo 64...

Banjo-Kazooie

Il debutto del nuovo eroe del N64 ha riscontrato un certo interesse. Sviluppato dagli inglesi della Rare (dobbiamo citarvi *Donkey Kong* o *Killer Instinct*? Proprio come pensavamo...), il gioco contiene i due personaggi del titolo, un orsacchiotto maschio e un gabbiano femmina.
I due personaggi, in effetti, sono uno solo, visto che Banjo porta in giro Kazooie nel suo zainetto. Potete passare da un personaggio all'altro a vostro piacimento: Kazooie è utile per correre veloce e volare, mentre con Banjo potrete raccogliere le uova, attaccare i nemici con più efficacia et similia. In totale ci sono 16 livelli, ricolmi di sfide mozzafiato e personaggi piuttosto bizzarri... gorilla che lanciano arance? Uno dei giochi più promettenti del Nintendo.

Banjo e Kazooie (nello zaino di Banjo) hanno un totale di 24 mosse.

PROVATO

Qualcuno ha detto *Super Mario 64*, laggiù negli ultimi banchi? Si gioca in maniera abbastanza simile e parrebbe avere un livello di esplorazione e una profondità di gioco uguale, o superiore. La Nintendo ha molte speranze per Banjo-Kazooie. E si vede.

F-ZERO 64

Sebbene non fosse presente allo show con una demo giocabile, l'aggiornamento del '97 del gioco di corse futuristico della Nintendo, *F-Zero*, ha sollevato diversi discorsi. Le prime foto uscite dal QG della Nintendo mostrano che il team di sviluppo lo sta mantenendo fedele alle sue radici 16-bittiane, anche se è prevista l'inclusione di una modalità a quattro giocatori. Al momento se ne sa poco, ma sarete i primi a saperlo, non appena ci diranno di più.

Conker's Quest

Ecco il secondo gioco della Rare, un clone di Mario. E il pensiero di *Super Mario 64*, con tanto di denti sporgenti, comincia ad affiorare nelle vostre menti... soprattutto per via dei comandi che sono sorprendentemente simili. Così come nelle serie *Donkey Kong* della stessa Rare, i personaggi da gestire sono due. Dovrete usare i talenti di Conker lo scoiattolo e Berri la scimmietta in collaborazione, se volete raccogliere tutti i 100 regalini disposti nei vari livelli.
Raccogliete le nocciole per ricaricare il piccolo scoiattolo di energia.

PROVATO

Decisamente pensato per i giovani di spirito, Conker's Quest non mette troppo alla prova il vostro cervello. Ma di certo fornisce qualcosa su cui rimuginare. La grafica è impressionante e luminosa e lo stile arcade-adventure piacerà a molti giocatori.

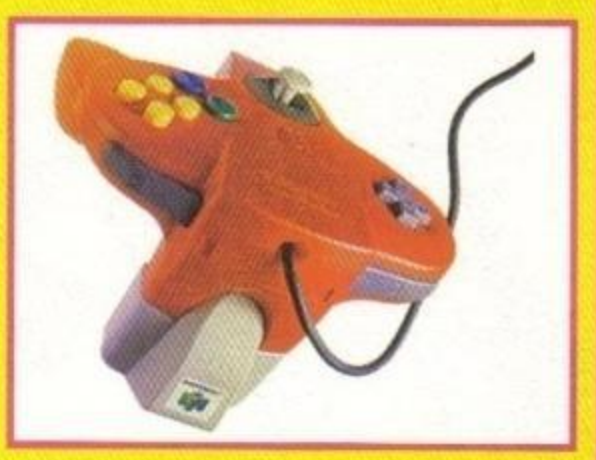
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOLDENEYE 007

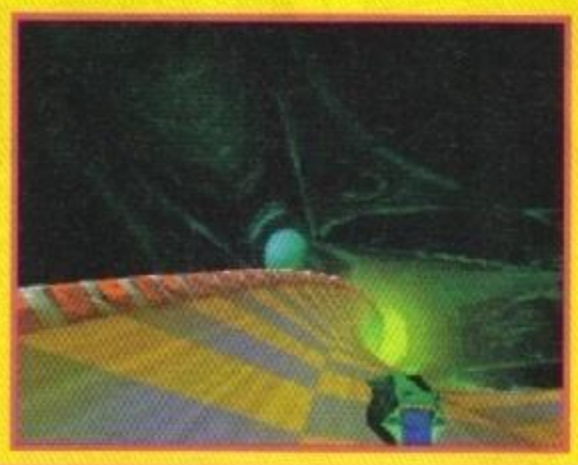
Il Rumble Pack della Nintendo: *GoldenEye 007* è l'ultimo dei giochi per N64 a sfruttare l'immensa potenza di questo accessorio per joypad.

Sebbene non fosse presente allo show con una demo giocabile, l'aggiornamento del '97 del gioco di corse futuristico della Nintendo, *F-Zero*, ha sollevato diversi discorsi. Le prime foto uscite dal QG della Nintendo mostrano che il team di sviluppo lo sta mantenendo fedele alle sue radici 16-bittiane, anche se è prevista l'inclusione di una modalità a quattro giocatori. Al momento se ne sa poco, ma sarete i primi a saperlo, non appena ci diranno di più.



EXTREME G

Dalla Acclaim arriva un gioco di corse futuristico per N64 da far uscire gli occhi dalle orbite. "Wipeout! Wipeout!" gridarono tutti, osservando le prime foto. Ma qui la velocità si spinge ai limiti. E, in pura tradizione N64, c'è una modalità a quattro giocatori in split-screen che non sembra affatto perdere in velocità! Il gioco finale conterrà una serie di armi interessanti, anche se non tutte sono state già definite.



Lollipop

V. RESISTENZA 19/A - LOC. CÀ DI SOLA - CASTELVETRO (MODENA) TEL./FAX 059/702235

CONSOLLE USATE A PREZZI IMBATTIBILI!!!

NOLEGGIO E VENDITA
VIDEOGAMES E ACCESSORI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Permuta dell'Usato

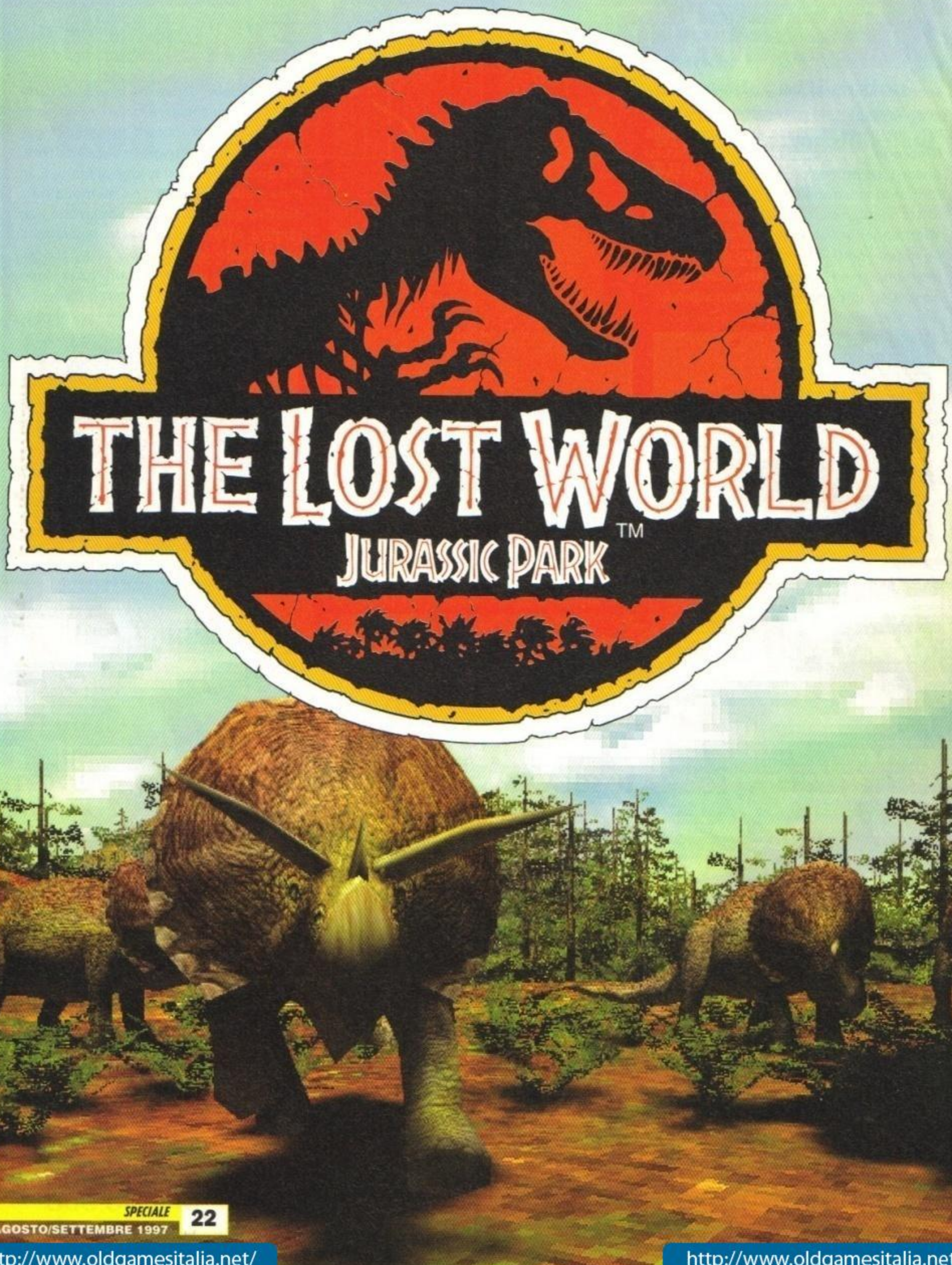
PERMUTIAMO ANCHE IL VOSTRO 8 BIT

GIOCHI PER 3DO, NEO GEO CD, SEGA CD E MEGA CD	DA L. 40.000
GIOCHI NINTENDO E MASTER SYSTEM	DA L. 20.000
GIOCHI SUPER NINTENDO E MEGADRIVE	DA L. 30.000
GIOCHI PLAYSTATION E SATURN	DA L. 50.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La barra d'energia è al minimo. Siete alle ultime mosse.

Questi piccoli dinosauri nel film mirano sempre alle chiappe.

L'animazione dei dinosauri è deliziosa. Potete farli fermare per stiracchiarsi...

I livelli del Compsognathus sono quasi in stile a piattaforme.

Il mondo perduto

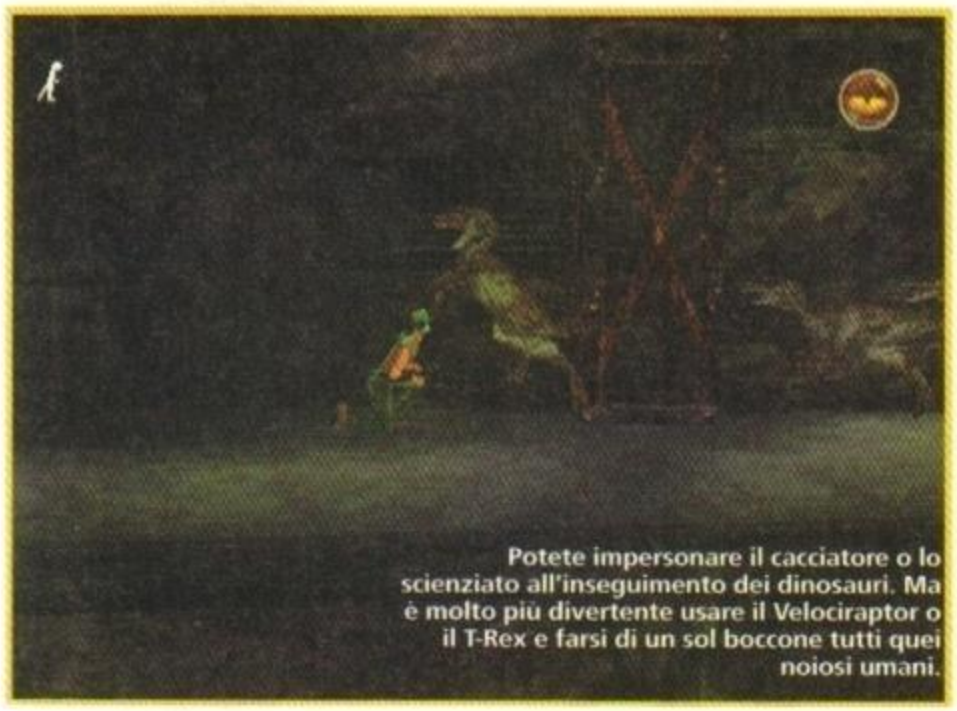
Scoprirete perché i dinosauri si sono estinti quando controllerete questa mezza cartuccia.

I DINO-GIOCHI

Proprio quando pensavamo che le vecchie console fossero in via d'estinzione, ecco che veniamo a sapere che la Sega sta sviluppando una versione di *Lost World* per Mega Drive. L'uscita prevista per l'Europa è Natale. THQ sta lavorando anche ad una versione per Game Boy. Al momento non è prevista nessuna conversione per Super Nintendo e pare che anche il N64 non avrà la sua razione di dinosauri per quest'anno. La versione per Mega Drive uscirà in estate negli U.S.A. (anche se la cosa non è ancora stata confermata) e sarà un gioco con visuale isometrica composto da quattro livelli, suddivisi in quattro parti e un boss finale. Conterrà sei diverse specie di dinosauri e potete star sicuri che saranno i classici (T-Rex, Velociraptor, e cosi via).

Le licenze dai film sono un grosso affare (a meno che i produttori non sappiano qualcosa che noi non sappiamo e ce lo tengano nascosto) e tanto più quando si tratta dell'ultima stravaganza ricolma di effetti speciali di Steven Spielberg, *The Lost World: Jurassic Park*.

Il film sta già frantumando ogni record, sia al botteghino che nei negozi, visto che la macchina del merchandising sta andando a pieno regime. L'unico gadget che non sarà di plastica, saranno i vari videogiochi che verranno pubblicati per permettervi di visitare il mondo perduto da casa vostra. Stranamente, però, invece che fare versioni differenti dello stesso gioco, i Dreamworks e gli altri gruppi di sviluppo stanno producendo giochi completamente diversi. Quindi le possibilità di un piattaforme noioso da morire sono minime, se non addirittura inesistenti. Noi di Game Power, santoni dei videogiochi quali siamo, siamo stati i primi a essere stati trasportati sull'isola sperduta al largo di Costa Rica per dare un'occhiata al nuovo bastimento di giochi ispirati al film. Il T-Rex di tutti i giochi sarà disponibile a settembre.


Potete impersonare il cacciatore o lo scienziato all'inseguimento dei dinosauri. Ma è molto più divertente usare il Velociraptor o il T-Rex e farsi di un sol boccone tutti quei noiosi umani.

La Sega lavorerà direttamente sulla versione Saturn. Dalle prime impressioni, pare che sarà il gioco più pauroso della storia, con ben 25 specie diverse di dinosauri che vi perseguiteranno per 24 schemi. Lo scopo non sarà vincere, ma sopravvivere.

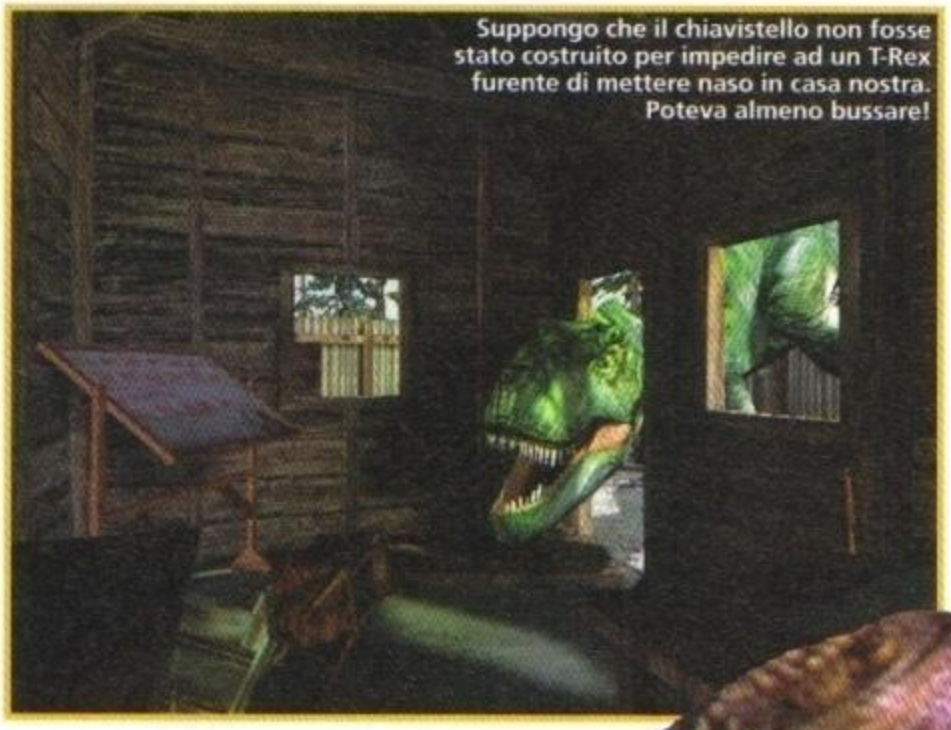
La cosa migliore, comunque, è che non potrete impersonare solo gli umani. Ci sono cinque diversi personaggi tra cui scegliere. Potete giocare nei panni dello scienziato o del cacciatore umano, ma, ammettiamolo, la cosa più divertente sarà usare un Velociraptor, o un piccolo Compsognathus, un dinosauro bipede di circa 60 cm. o persino il massiccio T-Rex con tanto di bava alla bocca e faccia incazzata.

Gli sviluppatori stanno sfruttando al massimo i trucchi grafici e dosi massicce di effetti 3D per rendere il gioco degno del marchio *Jurassic Park*. Cominciate il gioco nei panni del Compsognathus - il dinosauro più piccolo del gruppo e quindi quello che viene sempre tiranneggiato dai suoi "colleghi" più grandi- e dovete farvi strada per i livelli a suon di morsi, artigli e fughe tattiche. Dopodiché passerete ad impersonare il resto del bestiario, ma indipendentemente da chi impersonate dovrete sfruttare al massimo le vostre doti, siano esse l'abilità nell'usare le armi, o l'intelligenza dello scienziato o la forza bruta del T-Rex.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Jurassic Park 3... Di già?

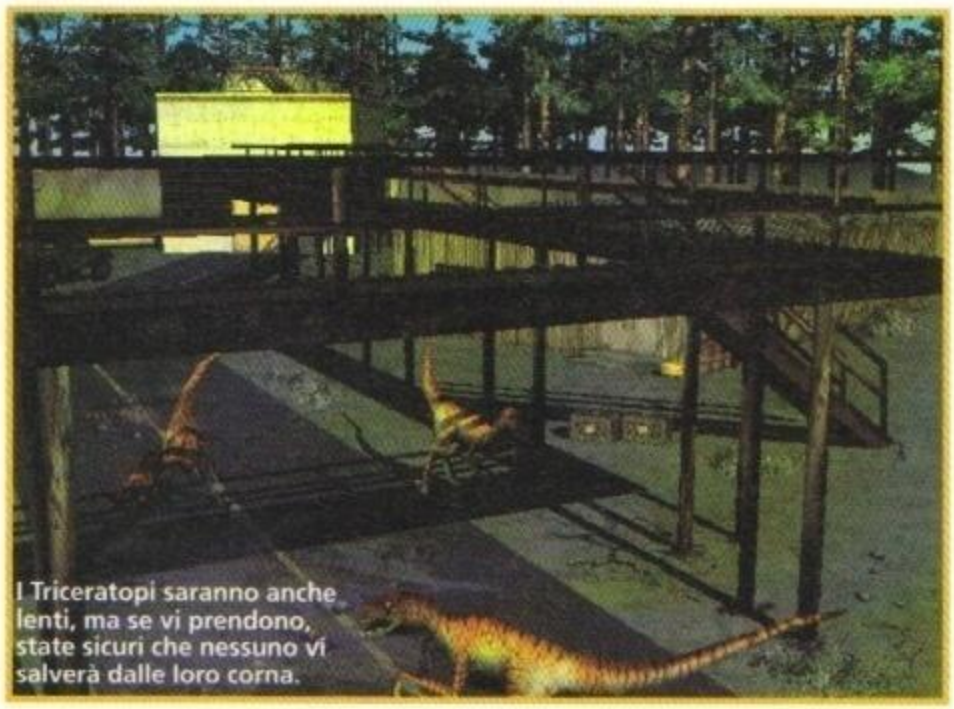


Suppongo che il chiavistello non fosse stato costruito per impedire ad un T-Rex furente di mettere naso in casa nostra. Poteva almeno bussare!

A questa versione, intitolata *Trespasser: Jurassic Park*, stanno lavorando congiuntamente Microsoft e Dreamworks avrà un approccio diverso al film. Non avrà molto a che fare con *Lost World*. In effetti comincerà da dove il film finisce, diventando "Un vero e proprio seguito digitale a Lost World". Sono parole di Spielberg, non nostre.

La data di uscita non è prevista prima dell'inizio dell'anno prossimo, ma promette essere un evento veramente eccezionale. Impersonerete il ruolo di Anne, che si è schiantata sull'isola con l'aereo. L'unica cosa che desidera la protagonista è di andarsene, ma certi animali hanno piani diversi... capito il quadro? Gli sviluppatori hanno creato un immenso scenario tridimensionale generato in tempo reale. In altre parole potrete esplorare l'intera isola in assoluta libertà, muovendovi dove vi pare, quando vi pare.

Questo mondo tridimensionale è zeppo di dinosauri affamati, convinti che voi potreste essere un piatto molto gustoso. La vostra difesa principale sarà il vostro cervello. Quasi ogni oggetto che troverete nel gioco, incluse parti dello scenario, sarà utilizzato in modo molto realistico. Quindi

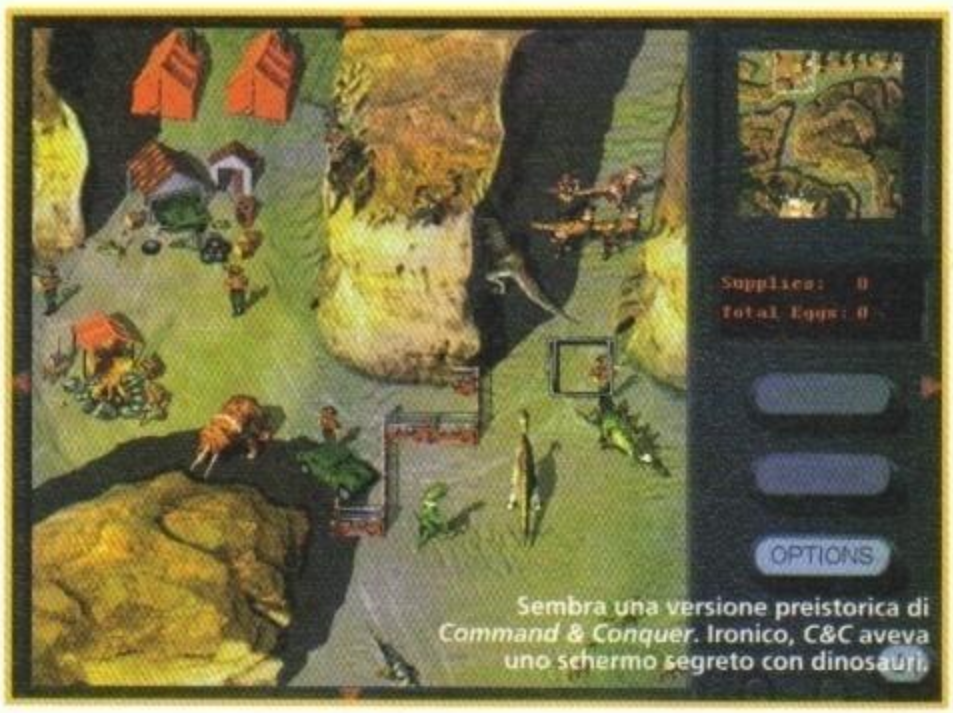


I Triceratopi saranno anche lenti, ma se vi prendono, state sicuri che nessuno vi salverà dalle loro corna.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quantomeno avrete la possibilità di costruirvi un vostro esercito di dinosauri e di mandarlo contro i dinosauri selvaggi.



Sembra una versione preistorica di *Command & Conquer*. Ironico, C&C aveva uno schermo segreto con dinosauri.

potrete usare qualsiasi cosa raccogliate come la usereste nel mondo reale. E con più di 200.000 oggetti, beh, ne avrete di cose da fare.

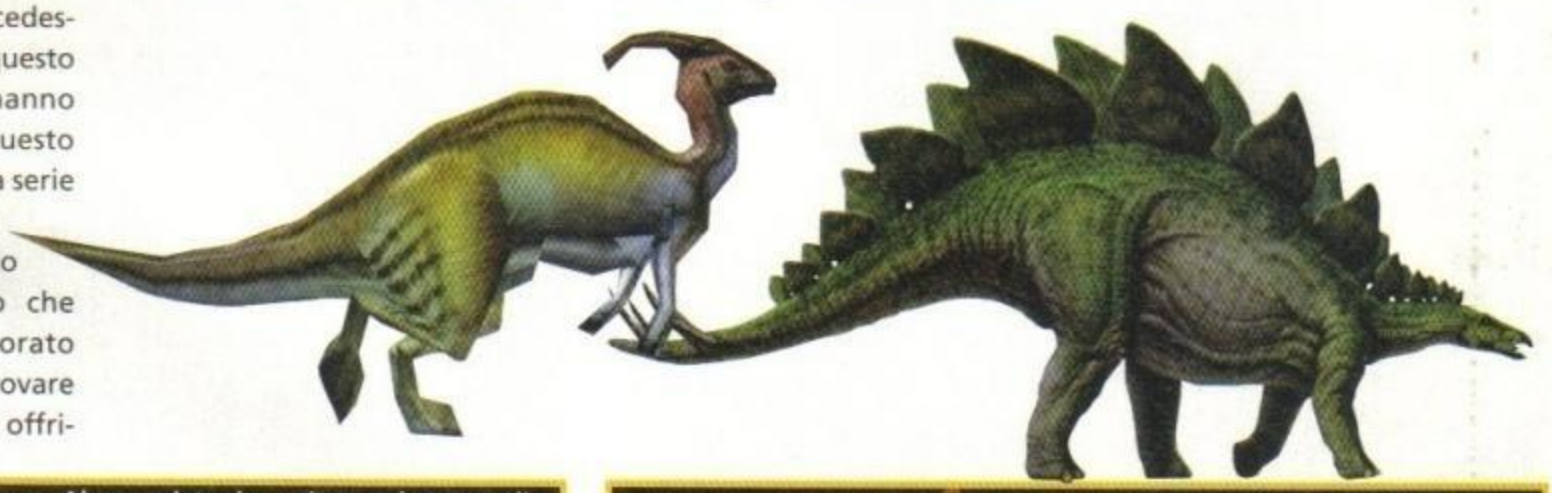
Mischiare un gioco d'avventura con uno stile 3D alla *Doom* non è una novità, ma non abbiamo mai visto niente che concedesse tanta libertà... è per questo che gli sviluppatori hanno grandi speranze per questo gioco. Non si tratta di una serie di livelli come in *Tomb Raider* o *Quake*, è solo un mondo immenso che deve essere esplorato totalmente per trovare tutto ciò che può offrire.

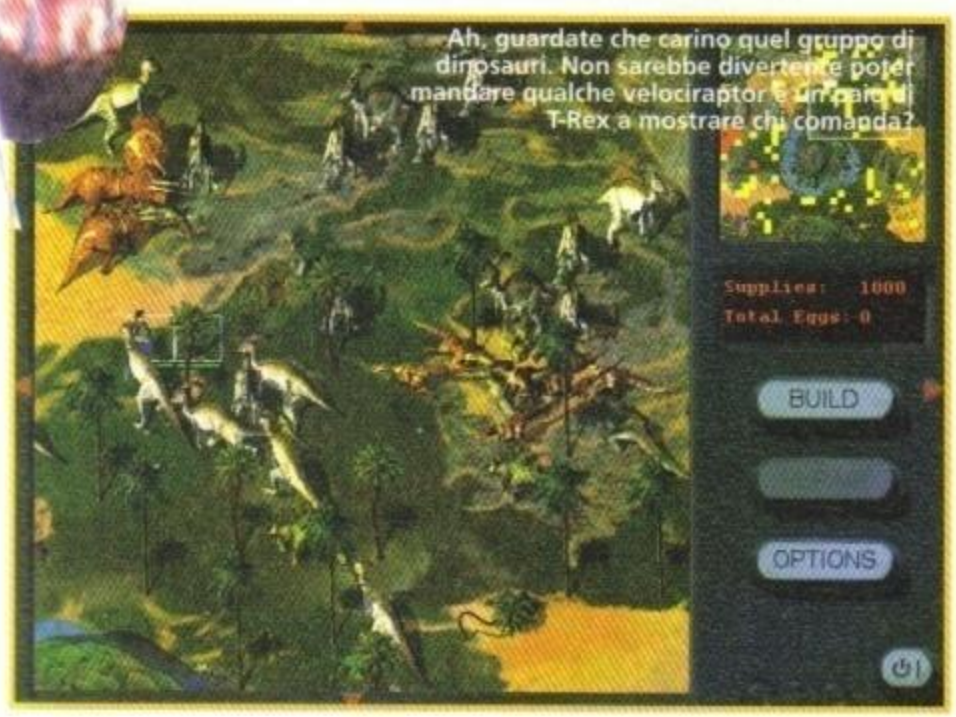
La Microsoft e la Dreamworks pare che abbiano unito gli sforzi per creare un gioco mostruoso, a patto che, però, riescano a far girare il motore del gioco ad una velocità decente. Gli effetti sonori sono stati affidati a degli specialisti dell'industria cinematografica, i Soundelux e potete aspettarvene delle belle.

Dopotutto sono i responsabili, tra le altre cose, degli effetti del pluri premiato Braveheart.

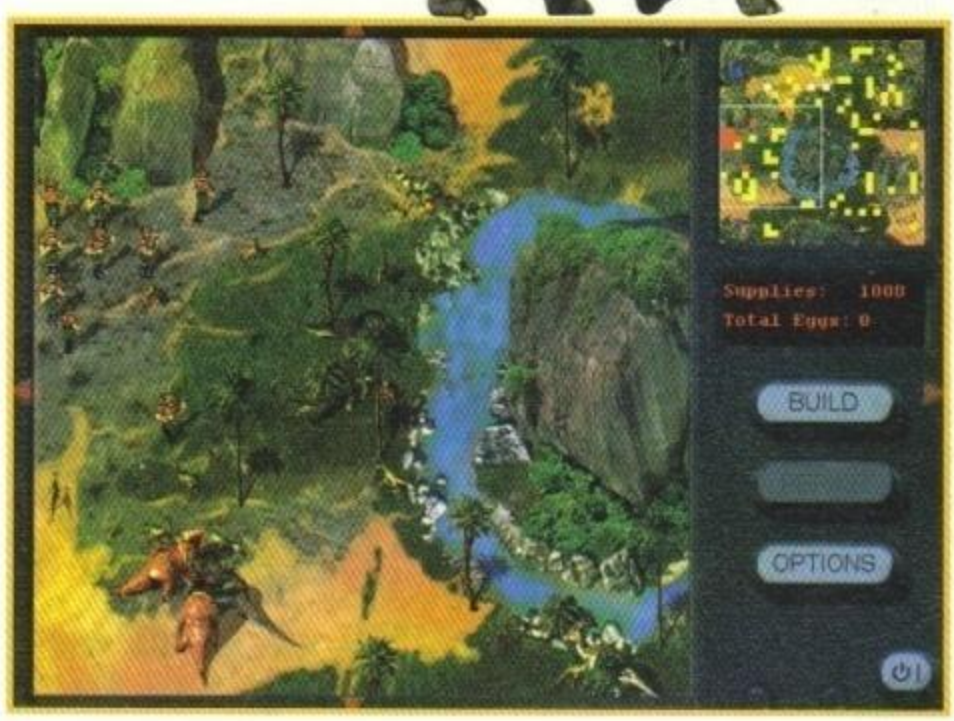
Una cosa è sicura. Non potrete evitare tutto il subbuglio generato dall'uscita del film e, per una volta, la versione del videogioco potrebbe rispettare le aspettative. Questi giochi saranno sicuramente migliori delle controparti platform, sparatutto e adventure a 16-bit che hanno seguito l'uscita del primo film anni addietro.

E tra tutti, Trespasser, potrebbe dimostrarsi un grossissimo successo, anche se, probabilmente, sarà molto più difficile dei giochi in versione console.





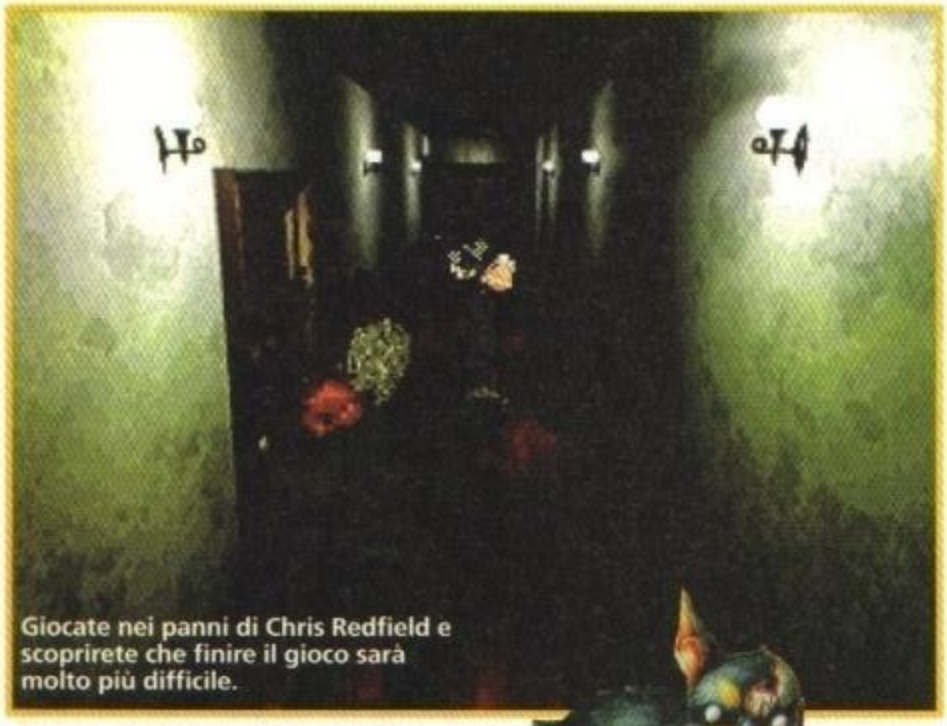
Ah, guardate che carino quel gruppo di dinosauri. Non sarebbe divertente poter mandare qualche velociraptor e un paio di T-Rex a mostrare chi comanda?



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RESIDENT EVIL



Giocate nei panni di Chris Redfield e scoprirete che finire il gioco sarà molto più difficile.

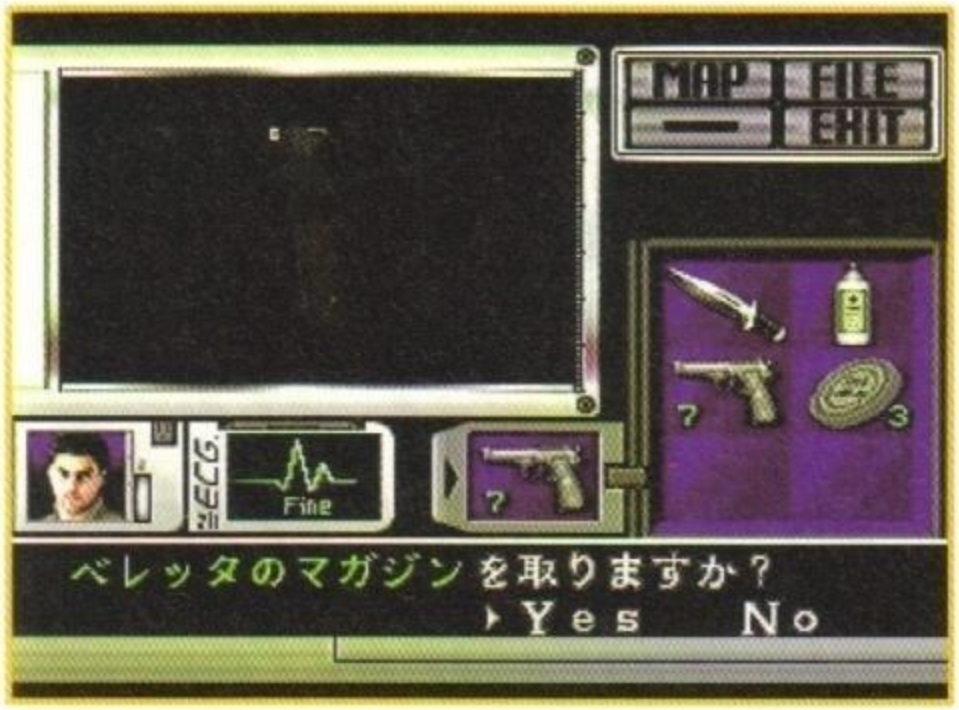
Ragni grandi come macchine, cani con la targhetta "se mi perdo, riportatemi all'inferno" e zombie a migliaia. Tutto questo vi farà stringere le vostre chiappe di giocatori incalliti, nell'attesa versione per Saturn di *Resident Evil*.

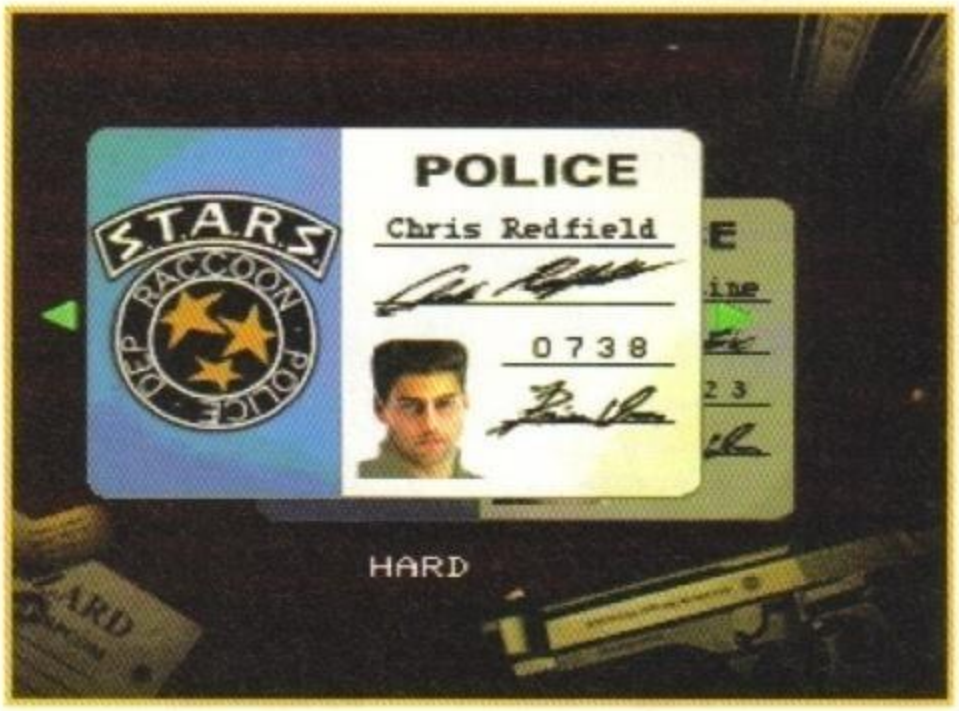
Prima *Resident Evil* era oggetto di gelosia da parte dei possessori di Saturn nei confronti dei possessori della console grigia. Ma ora è uscita la versione per Saturn e l'aspetto è paurosamente fantastico. La casa/laboratorio di ricerche genetiche in cui è ambientato il gioco ricorda ancora il genere di posto in cui, nei film horror, sperate sempre che il protagonista non entri. In effetti, la vecchia casa è forse ancora più raccapricciante di prima, grazie agli sfondi più dettagliati; tanto dettagliati che viene riprodotta anche la più piccola macchia di sangue.

Anche i due personaggi che potete scegliere (e che daranno svolte diverse alla trama), la leggiadra Jill Valentine e il forzuto Chris Redfield, sono resi molto bene. Bisogna essere degli autistici per contare il

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





numero di poligoni che li compongono e notare le differenze con la versione PSX... anche se, all'apparenza, c'è una dose minore di gourad shading sui personaggi e sui mostri.

Dal punto di vista grafico, quindi, tutto è perfetto per trasportare le atmosfere horror torcibudella sul Saturn. Le svolte e i cambiamenti nella trama, modello "è andato tutto storto", sono più o meno gli stessi, con una quantità simile di sorprese scioccanti, puzzle da risolvere e di violenza illimitata sugli zombie che vi si fanno incontro con fare minaccioso. La versione in anteprima che abbiamo giocato riesce a creare un'atmosfera agghiacciante, grazie alle inquadrature fisse e alle musiche melodrammatiche che hanno mandato in panico tutta la redazione di Game Power.

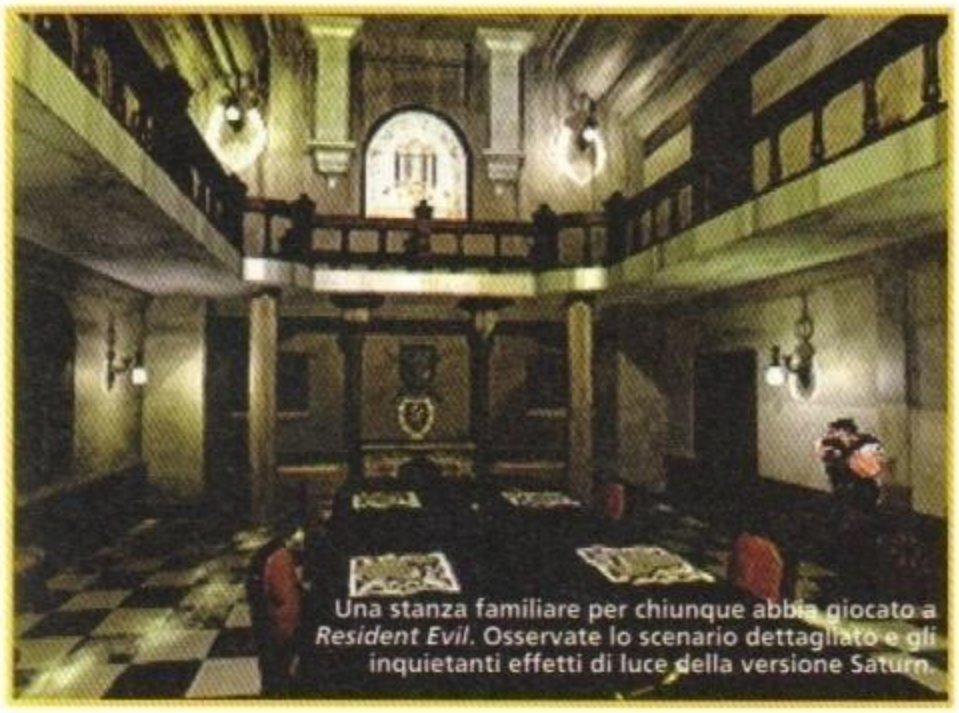
Ma oltre a riportare il bagno di sangue gratuito della versione precedente, la Capcom ha lasciato intendere che la versione per Saturn conterrà delle migliorie e delle aggiunte. Ci saranno dei mostri mai visti prima che si trascineranno per gli scenari del gioco e ci sarà la possibilità di un arma inedita da usare contro i non morti. Arrivate alla soluzione, comunque, e una volta che vi sarete ripresi, pare che la Capcom vi regalerà una modalità di gioco bonus, con un livello di solo combattimento. Qui incontrerete i mostri uno alla volta e dovrete affidarvi al vostro fucile...

Come si svolgerà esattamente il gioco è ancora coperto da un velo di mistero. È molto probabile che ci saranno anche diversi cambiamenti nella trama e la prospettiva piuttosto inquietante di affrontare due nuove mostruosità alla fine del gioco.

Con una giocabilità quasi identica a quella del fratello più anziano, queste nuove svolte nella trama non sono altro che il tocco di classe finale per un gioco che promette di essere la migliore avventura per Saturn e di entrare nella ristretta schiera dei giochi indimenticabili.

PROVATO

La paura che *Resident Evil* non sarebbe arrivato sul Saturn è svanita nel momento in cui l'abbiamo visto girare. Ma è stata rimpiazzata dal terrore che nasce dal dover affrontare orde di zombie con un numero limitato di munizioni. Come un buon film horror, *Resident Evil* vi porterà a paragonare gli attimi di panico che avete vissuto con i vostri amici, su qualsiasi console ci abbiano giocato. Attenti a quei malefici cani!



Una stanza familiare per chiunque abbia giocato a *Resident Evil*. Osservate lo scenario dettagliato e gli inquietanti effetti di luce della versione Saturn.

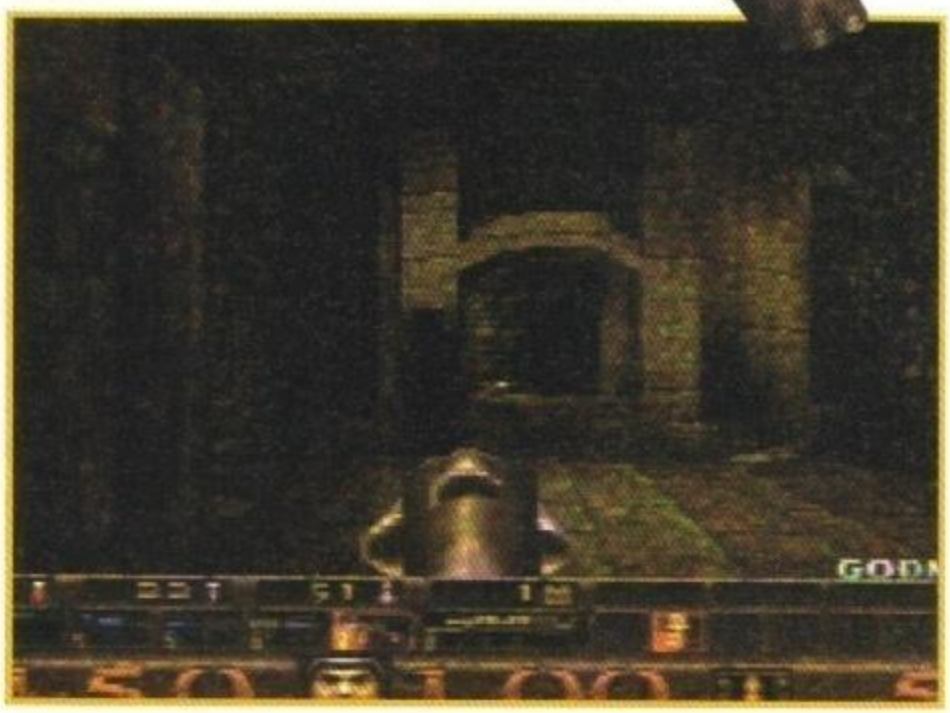
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quake

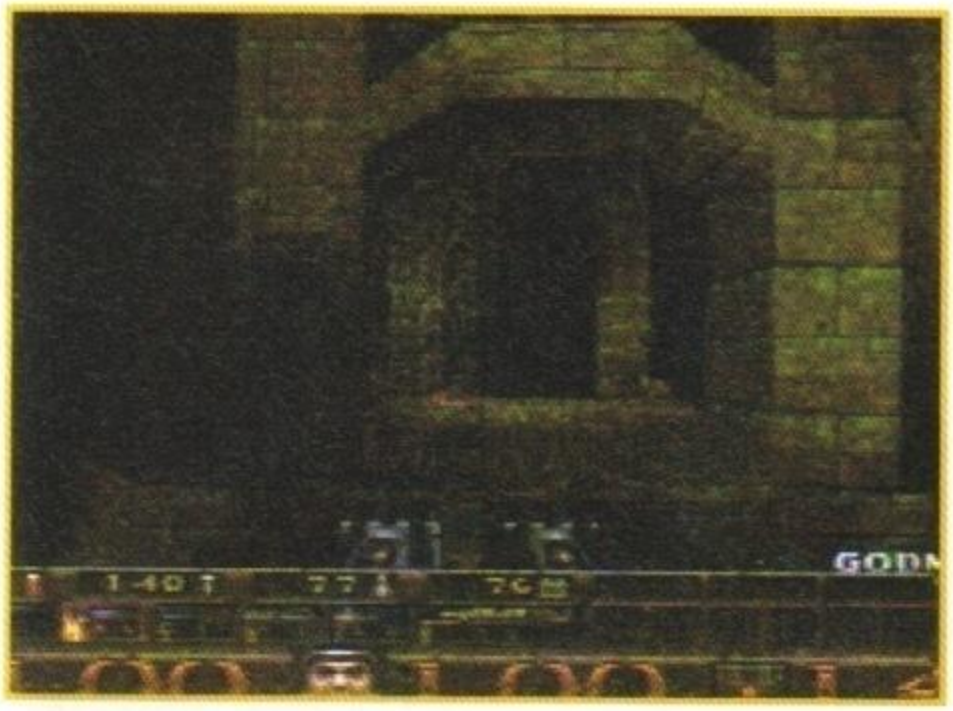
Possessori di Saturn! Avete la passione di correre per dedali e corridoi imbracciando uno sporco fucile a palettoni? Se sì, allora probabilmente starete cercando di riprendervi dalle cruente sedute di *Doom*.

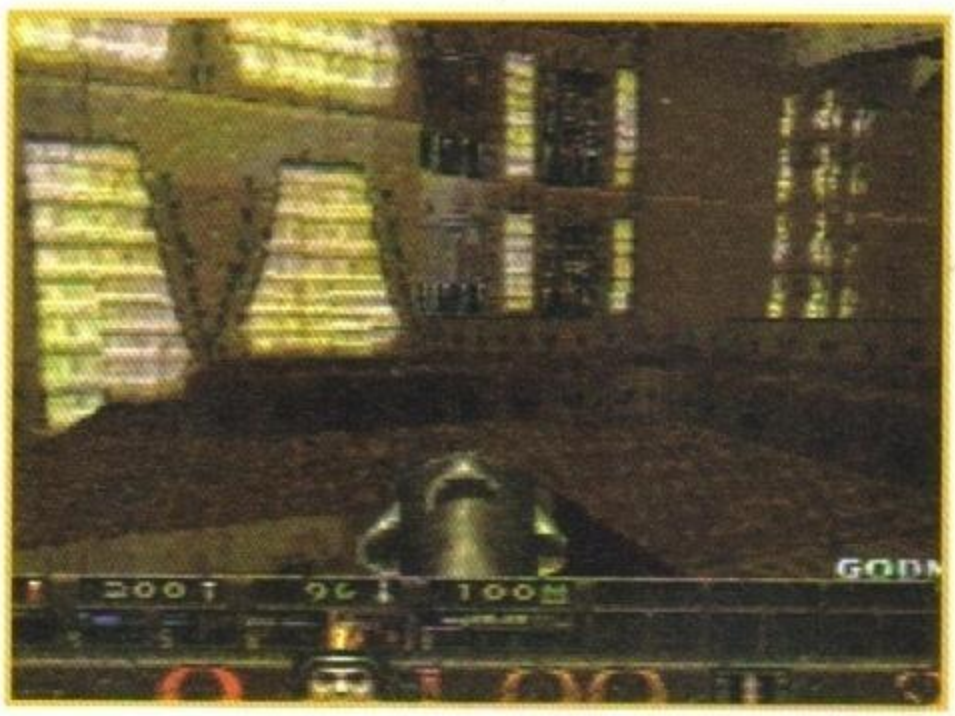
Solleveremo comunque la questione. Che speranza c'era di vedere il più complesso *Quake* sulla console della Sega? Come si può immaginare che il mitico gioco della ID Software possa sbarcare sul Saturn e mantenere, se non superare, i livelli di giocabilità e grafica visti su PC? Ammesso che su PC si possa disporre di scheda grafica e pro-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





cessore adeguati per risolvere problemi di scattosità e giocabilità, si sarebbe potuto pensare a qualcosa per console di superiore e di sbalorditivo allo stesso tempo? La risposta era già nell'aria, viste le potenzialità del Saturn, ma vogliamo darvene una dimostrazione concreta.

Ebbene, abbiamo visto *Quake* sul Saturn, e questo potrebbe essere sufficiente. Ma non lo è! Se vi può bastare, non continuate a leggere questo articolo e compilate la lista per Natale, e alla voce 'Regalone Mitico' scrivete *Quake*. Ma se, come immaginiamo, siete diffidenti e volete saperne di più, proseguite ma il risultato sarà lo stesso: a Natale *Quake*! Non solo abbiamo visto il mito ma lo abbiamo provato e le risposte alle nostre domande sono giunte perentorie. Siamo pronti a mettere la mano sul fuoco poiché questo potrebbe essere il migliore titolo della nuova generazione ID. La vecchia versione per PC diventerà decisamente oltrepassata e inferiore. Qualsiasi problema in cui potesse imbattersi il Saturn rispetto al titolo per PC viene ora esorcizzato, primi fra tutti la fluidità delle immagini e il realismo degli ambienti. Eh sì, perché quello che abbiamo visto era scorrevole come una saga di James Bond, e realistico come la nostra fame di giochi. I giochi di luce sembravano particolarmente curati, lucchii tremolanti, angoli ombrosi, fiumi di lava come fossero fiumi di lava, fuoco eterno, fiamme infernali, torrenti di magma radioattivo accecante e quant'altro. Anche le sessioni sott'acqua ci hanno ricordato le migliori azioni in apnea dall'era di *Tomb Raider*, e ci hanno fatto rimpiangere di non aver portato con noi le bombole d'ossigeno tanto ci siamo lasciati trasportare, mancava il respiro.

Tornando in superficie ci siamo accorti che c'era qualcosa di strano: è vero, in questa versione dimostrativa i mostri non erano stati inseriti (hai detto niente...), ma ci hanno confermato che, quando appariranno dalle viscere dei codici di programma, saranno particolarmente inquietanti, un ammasso infernale di poligoni 3D diretta progenie del diavolo in carne e corna., al posto di simpatici folletti (paura, brivido, raccapriccio).

La penuria di bersagli mobili non ci ha comunque intimoriti e, assaliti dalla perfidia, abbiamo cominciato con il lancio di rockets a treesessanta, proseguendo con qualche malvagia bombetta qua e là, e abbiamo chiuso con stile mollando grosse e terrificanti palle di fuoco. Domanda: Meglio che sul PC? Risposta: Meglio che sul PC.

Ma allora la leggenda vive? Sì, vive, continua a vivere e si migliora, e lo fa sul Saturn. *Quake* sembra uno splendore anche se è al primo livello di sviluppo. Dov'è il trucco? Si chiederanno i soliti amabili scettici. Non c'è trucco ma un accorto espediente dei capoccioni della Lobotomy, la casa di *Exhumed*. *Quake* usa una versione di motore di gioco aggiornata e molto simile a quella impiegata nel clone egizio di *Doom*.

Quelli della Lobotomy, in termini meccanici, hanno smontato il potente motore di *Exhumed*, un'avvitatina qua e là, qualche colpetto sagace e giù a imbullonare il tutto per fare entrare *Quake* nei 32 bit del Saturn. Lo hanno dovuto riconoscere: in termini di fluidità e velocità grafica *Exhumed* e *Quake* pari sono. Per nostro conto potrebbero anche aver ragione, ma hanno fatto i conti senza l'oste, o meglio senza il monster. Per convincerci completamente vogliamo vedere come gira il tutto con dentro i poligoni dei cattivoni.

Comunque sia, vedere *Quake* girare sul Saturn (abbiamo anche provato a farlo girare attorno, come uno dei suoi anelli) è stata una gioia per gli occhi, così come vedere i seguaci della PlayStation accalcarsi increduli dietro le nostre spalle per catturare ogni minimo pixel del gioco e mordersi le labbra o farsi venire i crampi ai polpacci per stare in punta di piedi. Erano stranamente calmi quel giorno. Mettete in lista anche *Duke Nukem 3D* e ci rimane solo una cosa da dirvi con un po' di anticipo: felice Natale amici della console planetaria.

PRIME IMPRESSIONI

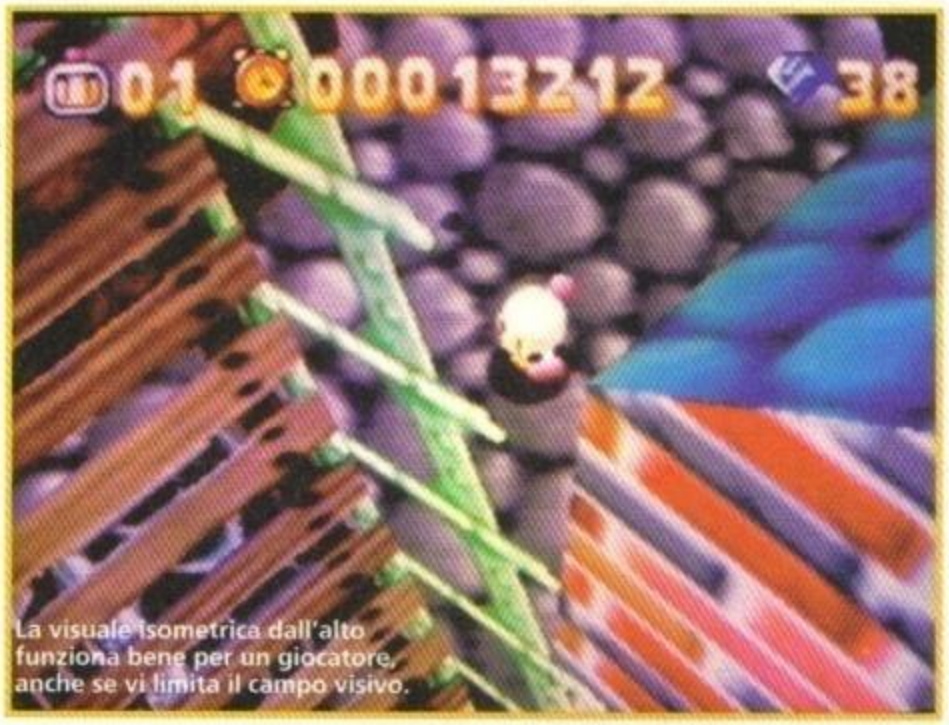
Abbiamo messo in saccoccia la versione di *Duke Nukem 3D*, adesso ci apprestiamo a mettere in conto quest'altro titolo, ebbene ragazzi, la Sega sferra colpi decisivi alla Sony anche perché le versioni finora viste appaiono sbalorditive. *Quake*, poi, è fluido come non mai e vi terrà attanagliati come un nodo alla bocca dello stomaco. I geni della Lobotomy hanno fatto capire, con il loro lavoro di conversione, di essere maestri della grafica 3D. Per non parlare, infine, degli utenti PC che vedono la loro superiorità sulle consolle dissolversi più rapidamente dei nostri assegni bancari. E vi assicuro che viaggiano veloci.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

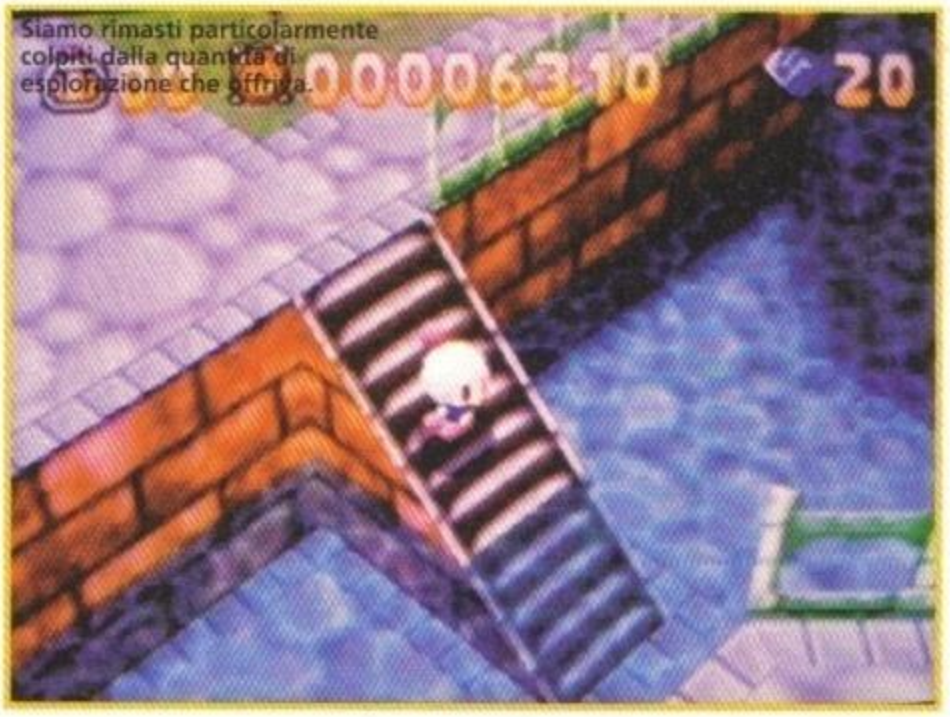
http://www.oldgamesitalia.net/

Occhio alle

La Hudsonsoft, una delle case sviluppatrici di punta giapponesi, sta lavorando su due dei più intriganti titoli per Nintendo64 mai visti. Abbiamo mandato un nostro redattore all'E3 per darci un'occhiata...



La visuale isometrica dall'alto funziona bene per un giocatore, anche se vi limita il campo visivo.



Siamo rimasti particolarmente colpiti dalla quantità di esplorazione che offriva.

La libertà è una cosa buffa. Se non ce n'è abbastanza, il redattore più scafato è facile che cominci a sentirsi male, che gli manchi il respiro e gli venga un attacco di claustrofobia. Se ce n'è troppa, va in palla e comincia a farsi prendere dall'insicurezza... Da che parte vado? Sinistra? Destra? Ossignore... Sovraccarico di opzioni. È per questo che tutti gli occhi sono puntati sulla nuova versione per N64 della Hudsonsoft del loro frenetico gioco multiplayer, *Bomberman*.

Vedete, sebbene il tema di *Bomberman 64* rimanga fedele ai suoi tanti e tanti e tanti predecessori (mollare bombe vicino ad un avversario e poi mettersi al riparo), il gioco è stato spostato in un mondo 3D più libero. In precedenza, la furia esplosiva di Bomberman era stata rinchiusa in un'arena bidimensionale. Questo vi permetteva di vedere l'intera area di gioco e la posizione degli altri giocatori, consentendovi di preparare meglio la vostra malvagia strategia bombarola. Ma il passaggio agli incredibili mondi 3D e ad una libertà di movimento degna di Super Mario 64 ha mandato nel panico l'universo dei videogiocatori. Santa polenta vergine e martire, come funzionerà il classico attacco subdolo in puro stile *Bomberman*?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

bombe, gente!

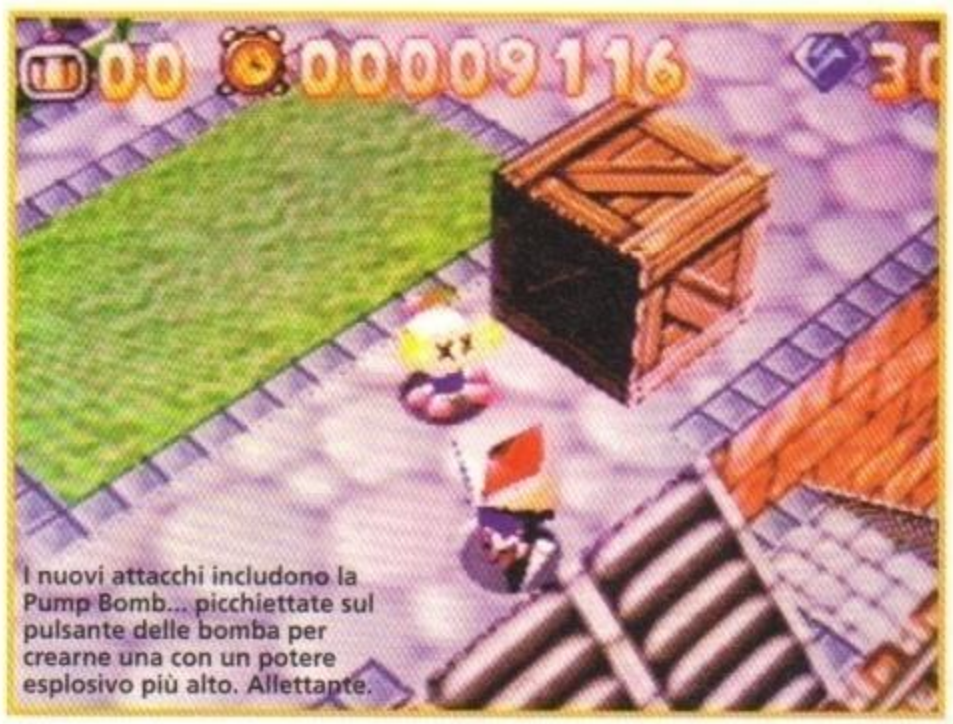
Bomberman 64 si gioca già superbamente... non vediamo l'ora di avere la versione definitiva!

Il gioco, ovviamente, non sarà più così limitato, ma visto che non sarete in grado di vedere l'intera area di gioco sullo schermo, la Hudsonsoft dovrà concentrarsi verso atmosfere più da action-adventure. *Bomberman* ha avuto successo per via della forte componente strategica, che vi faceva spremere le meningi su come far saltare il vostro caro amichetto nelle maniere più subdole. Speriamo che questo rimanga anche nella sua incarnazione a 64-bit. La Hudson deve ancora scoprire le carte su quanti giocatori supporterà *Bomberman 64*, ma gira già voce di una modalità multiplayer a quattro giocatori e, considerando i giochi disponibili sul mercato, la cosa non ci stupirebbe più di tanto.

Dal punto di vista grafico, quantomeno, *Bomberman 64* ci ha fatto sbavare come dei lama tibetani. Quanto abbiamo visto conferma le grosse potenzialità del N64. L'attenzione ai dettagli è molto alta, specialmente nelle esplosioni da far schizzare gli occhi dalle orbite e negli incredibili effetti di luce.

Ci sono anche delle sezioni acquatiche alla Super Mario 64, ma in che modo i personaggi con il testone di *Bomberman* possano nuotare portandosi dietro le loro bombe rimane un folle mistero. In questo seguito 3D ci saranno sicuramente più cose da fare e, grazie alla misteriosa natura della modalità multiplayer che ancora va scoperta, *Bomberman 64* si prospetta come uno dei giochi per N64 più attesi dell'anno, per chi ama i rompicapo.

Facendo saltare in aria pezzi di scenario, troverete dei power-up.



I nuovi attacchi includono la Pump Bomb... picchiettate sul pulsante delle bomba per crearne una con un potere esplosivo più alto. Allettante.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Alcuni dei Virtual Gamer sono dei gran fetenti. Come Devil Akira di Virtua Fighter...

Dual Heroes

Completate la modalità Story e il gioco vi consegnerà una medaglia, che potrà essere messa in palio nelle partite future. Un tocco di classe.

Vi abbiamo mostrato le prime foto di sviluppo dello scoppiettante picchiaduro Hudsonsoft, *Dual Heroes*, a suo tempo. La sua prima apparizione l'ha fatta allo scorso Nintendo Shoshinkai Show e, sebbene fosse ad uno stadio ancora preliminare, i suoi tratti caratteristici già balzavano all'occhio.

La Hudsonsoft spera di far diventare Dual Heroes lo standard per tutti i picchiaduro a venire, grazie alla sua modalità "Virtual Gamer", in cui il singolo giocatore si ritrova a combattere contro un giocatore artificiale controllato dal computer. Ogni giocatore computerizzato avrà determinate caratteristiche e un modo di giocare unico. Ma non è ben chiaro, al momento, cosa ci sarà diverso rispetto ai normali combattimenti e ai soliti livelli di difficoltà degli altri giochi. Keta Hamamiya, il "famoso" produttore cinematografico giapponese che si è preso il carico di produrre *Dual Heroes*, ci assicura che le differenze saranno notevoli.

Secondo Hamamiya, il sistema Virtual Gamer si baserà su routine di Intelligenza Artificiale molto semplici, che verranno eseguite alla velocità della luce dal N64. Si baseranno su tecniche semplici, ma il risultato finale sarà ogni volta diverso: potrete abbattere lo stesso avversario, ma ogni volta con uno stile di combattimento differente. Quindi, sebbene la scelta di otto eroi -Gai (l'eroe fiammeggiante), Kumo (la donna ballerina), Hoe (il maestro di Kung Fu), Gun (il soldato), Retu (il super Ninja), Julie (la bestia bionica), Hana (la belloccia) e Zen (il più fetente)- possa sembrare limitata, il fatto che alcuni "Virtual Gamer" siano molto più forti di altri assicura una certa varietà.

Nei picchiaduro classici come quelli della serie *Virtua Fighter* e *Tekken*, è facile abituarsi alle strategie d'attacco di ogni personaggio e adattare il proprio stile di combattimento alla situazione contingente. Il divertimento di

I combattenti sono più o meno alla stessa altezza, è il Virtual Gamer che dà una certa varietà.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

questi giochi stava nelle meccaniche di gioco superbamente disegnate. Ma in *Dual Heroes*, dovrete imparare a controbattere lo stile di combattimento di ogni Virtual Gamer, così come gli attacchi regolari di ogni singolo personaggio. Gli sviluppatori della Hudson stanno sudando sette camicie per creare un'ambiente di combattimento 3D realistico. Vogliono creare un picchiaduro che non restringa l'azione ad una piccola arena 2D circondata da un ampio fondale 3D. Con *Dual Heroes* vogliono usare l'intera arena, così che i personaggi possano attaccare dai lati e da dietro.

Il progetto è tremendamente ambizioso, soprattutto dato che si tratta del primo picchiaduro della Hudson. Questo stile di gioco era già stato preso in esame da altri sviluppatori (Yu Suzuki della Sega, per dirne uno), ma generalmente era stato abbandonato per via delle difficoltà che comportava. La Hudson potrà dimostrare che si sbagliavano...?

Gli effetti di luce danno all'arena un certo senso di profondità. Basta guardare le ombre!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEGGI LA NUOVA RIVISTA E PER TE GIOCARE CON IL COMPUTER NON SARA' MAI PIU' LA STESSA COSA.

L.9.900

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SETTEMBRE

ESCLUSIVO:
G-POLICE IL GIOCO CHE ARRIVERÀ NEI NEGOZI A NATALE

IL GIOCO PIÙ DIVERTENTE PER CORRERE INSIEME AI TUOI AMICI: IGNITION

TRUCCHI E SEGR
PER VINCERE
DUNGEON KEEPER

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
5 97
Il Mio Castello International srl declina ogni responsabilità circa l'utilizzo del software contenuto in questo CD-ROM
Allegato a Giochi per il mio Computer n. 5 settembre 97 È vietata la vendita separata del solo CD-ROM
Per informazioni leggere la guida al CD nella rivista

IN TUTTE LE EDICOLE A SOLE 9.900 LIRE CON UN CD ROM PIENO DI GIOCHI DA PROVARE SUBITO SUL TUO COMPUTER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE

HASTA LUEGO

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobello!

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" il colore sarà differente. Verde indica che il gioco è tranquillamente consigliabile a tutti, sempre che rientri nei vostri interessi. Giallo significa che è un titolo che può piacere solo agli appassionati del genere. Mentre Rosso presuppone che il gioco sia accuratamente da evitare. Per ogni titolo abbiamo aggiunto un commento sintetico, rappresenta il primo pensiero che ci viene in mente quando si pensa a un determinato gioco...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

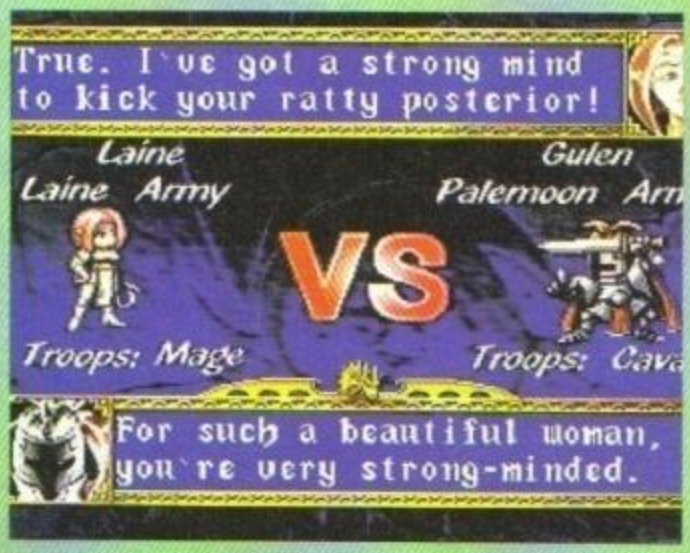
GENERE: AVVENTURA
CASA: SEGA
N°GIOCATORI: 1

DRAGON

Il Caos regnava sovrano ed era il tempo dei 'messere' 'pusillanime' e 'vil marrano'. Sì, la Sega ci regala l'ennesimo GdR strategico colmo di personaggi dal mento aguzzo ed elmi ceselati e forze e formule magiche a tutto andare.
L'introduzione di *Dragon Force* ci mette di fronte a immagini pre-renderizzate in stile 'anime' in quanto il gioco originariamente è nato in Giappone ed è stato poi convertito per l'Europa dalla Working Designs. Vi sorbirete una simpaticissima e quanto mai noiosissima voce fuori campo oramai stereotipata. Il suo scopo è quello di confermare che in fatto di originalità e novità non dovreste avere sorprese.
Il classico e riscaldato sermone su un reame fantastico che per secoli conobbe solo pace e tranquillità... minacciato ora dalle perfide intenzioni di un cattivone... segue una guerra millenaria... vengono prescelti otto eroi... ecc, ecc. Per ora niente di straordinario né di nuovo.
Il vostro primo compito è di scegliere quale degli otto eroi -o meglio Re, per essere più specifici- impersonare e quindi quale zona della mappa di gioco occupare tra quelle disponibili. A seguire ci sarà un'altra parte introduttiva, con dialoghi scritti e simpatici disegni di contorno. Poi, finalmente si potrà cominciare a giocare.
Il centro nevralgico di *Dragon Force* è il motore dei combattimenti. Nella fase di combattimento il vostro comandante e la sua armata compaiono all'estrema destra dello schermo, in una zona di battaglia che varia a seconda dell'ambiente in cui vi trovate (al di fuori del castello, in una piana desolata, ecc.). Il nemico oppone resistenza dalla sinistra del campo. Su ordine dei due generali, che se ne stanno nelle retrovie, i valorosi guerrieri cercheranno di disintegrarsi al centro dello schermo, mentre altri fedeli combattenti saranno adibiti a difesa personale. Alcuni di questi potrebbero essere spediti in zone limitrofe o in spazi laterali per evitare assembramenti al centro, per distrarre il nemico o fare sortite maligne e far fuori il condottiero avversario, il che sarebbe disastroso.
La semplicità nella gestione di queste fasi di gioco, unita all'efficace uso di una grafica bitmap che contribuisce a creare sequenze di battaglia particolarmente intense, contribuiscono a farvi appassionare al gioco, tanto che molto presto vi dimenticherete delle sue piccole pecche.

HUH, CHE COSA?

La Working Designs, responsabile della conversione di *Dragon Force* da giapponese a occidentale, aveva spesso raccolto critiche negative per i suoi lavori precedenti. Pare che non ne abbia fatto tesoro.



Per darvi un'idea della traduzione: sarebbe l'equivalente in italiano di "ti prendo a calci nel popò!".

Va bene che con questo stile anime è difficile distinguere i sessi. Ma è ovvio che il tipo è un uomo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FORCE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

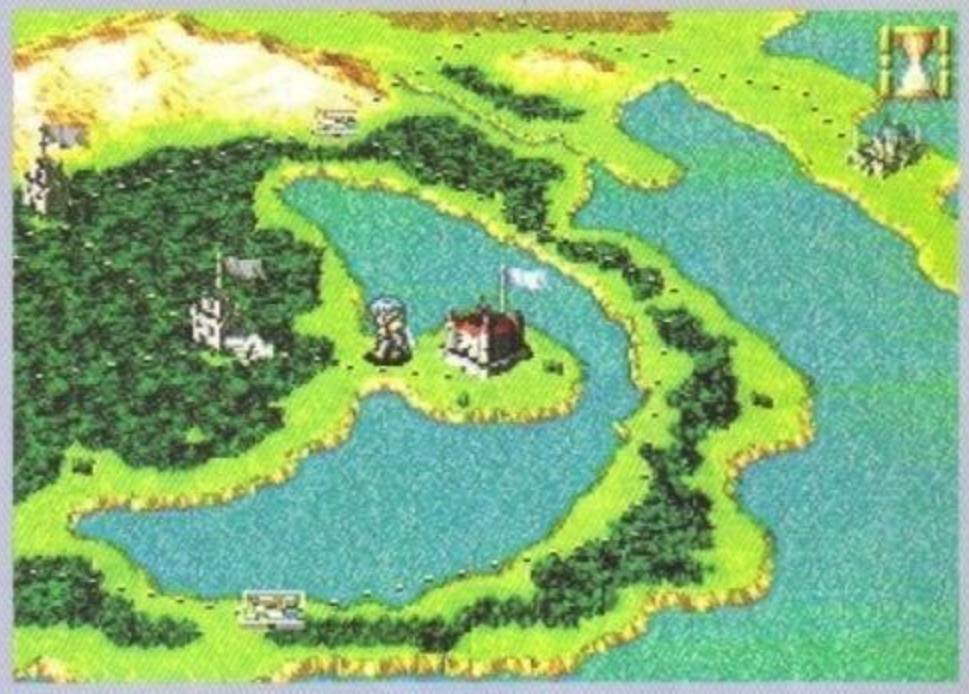
http://www.oldgamesitalia.net/

Continuando a giocare, aumenterà anche il coinvolgimento e la soddisfazione: ogni personaggio cresce con il procedere del gioco e questo aggiunge una certa profondità all'esperienza. Non solo, ma il gioco spinge a crearsi e a gestirsi una forza militare invincibile (da usare per togliere i territori agli altri re) che farà la felicità di qualsiasi appassionato di giochi strategici.

Dragon Force colpisce nel segno, perché non s'impantana in inutili arzigogoli, non confonde e non imbroglia. L'interfaccia è chiara, fedele ed efficace. Le battaglie, sebbene a volte sembrino frenetiche e concitate, sono facili da seguire e le istruzioni relativamente accessibili anche per coloro che non hanno dimestichezza con questo genere di giochi. Sinceramente, a voler essere fiscali, ci sono dei minimi problemi che, in ogni caso, non compromettono la giocabilità o il divertimento. Le gag che la Working Designs ha messo in serbo per il giocatore non sempre sortiscono il loro

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



effetto e, probabilmente, sarebbe stato meglio mettere da parte il lato pseudo-comico di alcune scene, per concentrarsi su quello strategico.
Inoltre, ricollegandosi a quanto detto prima, non si è fatto molto per uscire dai canoni stereotipati dei classici GdR come D&D e vari derivati. Anche se questo può essere stato fatto per chi ancora apprezza le epiche gesta di guerrieri coraggiosi senza macchia e senza paura.
In conclusione, *Dragon Force* è un gioco ben congegnato e degno di nota. Tra l'altro, se non vi aspetterete troppo dalla linea GdR-Strategica della Sega e non verrete delusi da quest'ultima epica saga.

ALL'ATTACCO!!

Prima di incominciare la battaglia, è cruciale esaminare lo stato delle armate nemiche. Ci sono otto diverse specie di guerrieri, dai più classici arcieri o mercenari al vostro soldo, ai più animaleschi grunt, fino ai poco attraenti zombie o ai mitici dragoni. Ogni specie avrà vantaggi o svantaggi quando messa di fronte ad un'altra. Ad esempio, se doveste affrontare delle arpie, gli arcieri risulteranno i più indicati, ma gli stessi verrebbero messi in difficoltà da un'allegra combriccola di zombie. Sarà meglio tenerlo bene a mente, prima di lanciarsi in battaglia.

DRAGON FORCE

Anche se qui nel vecchio continente non ne arrivano molti, il mercato dei GdR è molto prolifico nella terra del sol levante. Difficile dire qualcosa di nuovo e con Dragon Force non si sono fatti grossi sforzi per uscire dai canoni classici del Fantasy. Il gioco, ad ogni modo, riesce ad unire la sfida dei War Games, il coinvolgimento dei GdR e il fascino degli strategici. Un ibrido ben riuscito e di notevole giocabilità, in cui la parte strategica dotata di una buona interfaccia a menu ben si accompagna ad una grafica d'atmosfera, anche se non eccezionale. Ovviamente *Dragon Force* è un titolo indirizzato a un pubblico di strateghi virtuali o di avventurieri fantasy che amano programmare, potenziare e comandare. Tuttavia, essendo semplice e giocabile, potrebbe riuscire nell'intento di avvicinare al genere anche i meno interessati.

AGIRE E PENSARE

A ○ ○ ✓ ○ ○ P

GIOCABILITÀ 9
Esattamente come dovrebbe essere un gioco di strategia: semplice, accattivante e gratificante

GRAFICA 8
È vero che non si trova traccia di poligoni, ma l'atmosfera è comunque coinvolgente

SONORO 6
Diversi brani musicali accompagnati da effetti speciali del tutto ordinari

SFIDA 9
Con otto diversi scenari da portare avanti, c'è abbastanza materiale da farvi girare la testa

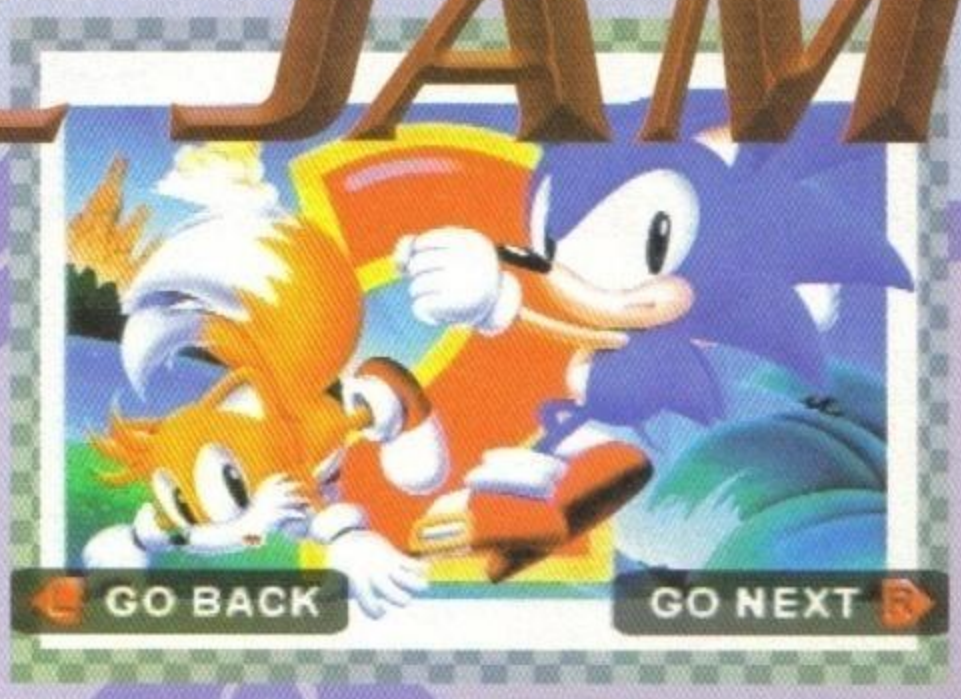
86 Sognante

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: PIATTAFORME
CASA: CORE
N°GIOCATORI: 1

SONIC JAM



I vecchi giochi riportati in auge per una seconda botta di gloria sono come i confronti tra console... nessuno li vuole. Lo sforzo della Sega fa eccezione...

Evitando la facile alternativa di ri-lanciare cloni di Asteroids, varianti di Pac-Man e varia robaccia vecchia (vero Namco? Vero Williams?) il Sonic Team ha prodotto una raccolta che riceverà vasti consensi.

SONIC THE HEDGEHOG

Il *Sonic The Hedgehog* originale è l'unica parte della compilation che è stata migliorata in maniera blanda ma significativa... lo Spin Dash è apparso la prima volta in Sonic 2 e questa opzione è stata aggiunta. Questo ci fa dimenticare le lente arrampicate per le salite e al tempo stesso velocizza il gioco.

Sonic The Hedgehog potrà apparire un po' minimalista, se confrontato ai rigogliosi seguiti, ma non c'è dubbio che sia uno dei giochi di piattaforme più frenetici mai visti. La Sega ha pescato a piene mani dalle creature di Myamoto nel crearlo, ma ha spostato l'enfasi dalle semplici piattaforme all'affrontare queste stesse piattaforme con una velocità sorprendente, creando un piccolo mostro.

Come nei suoi tre compagni di compilation, _Sonic The Hedgehog_ è stato graziato dall'opzione Time Attack. Il perché la Sega ci abbia messo così tanto a includere questa opzione nel loro gioco con il porcospino ultra-veloce è un mistero. Ma ora hanno rimediato, offrendolo nella compilation... ed era ora. Sembra funzionare bene in questo primo gioco semplicemente perché il design dei livelli è meno complicato e frenetico, il che si presta meglio ad una corsa contro il tempo per voi fanatici della velocità.

Il Dr. Robotnik salta fuori alla fine di ogni sezione per uno scontro con i suoi gadget.

Uno Spin Dash in *Sonic1*. Chi l'avrebbe mai detto!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ogni gioco di piattaforme, per quanto brutto o mal programmato sia, ha un punto di riferimento, un titolo che tutti ricordano. Come *Sonic the Hedgehog*, per esempio. Il Mega Drive ha avuto quattro comparse di questo mostriciattolo blu nell'ambiente che gli è più congeniale: un gioco di piattaforme velocissimo suddiviso in livelli.

Non riuscirete a trovare una trama o dei puzzle più complicati di quanto lo sia sapere dove saltare in un gioco di Sonic; per questo motivo molta gente di tutte le età lo ha comprato (e in effetti, ancora lo fa). *Sonic Jam* contiene le quattro conversioni di Sonic e un accattivante extra *chiamato Sonic World*, che ha un motore 3D decisamente sorprendente che porta a chiedersi cosa ci sia in serbo per le future uscite 3D di Sonic...

Con il proliferare di raccolte di giochi *retrò* che sollevano una massa di entusiasti, di diffidenti e di indifferenti, la Sega è forse l'unico sviluppatore che ha messo insieme una compilation destinata a dettare gli standard ideali di questa tendenza. Conversioni perfette significa che *Sonic*, *Sonic 2*, *Sonic 3* e *Sonic & Knuckles* sono fedeli alle loro incarnazioni originali per Mega Drive. Sembrerebbe che la Sega abbia creato un emulatore di Mega Drive di

SONIC 2

***Sonic 2* segna il debutto di Miles "Tails" Prower, una volpe con due code. Miles è in grado di ruotare queste due protuberanze ad alta velocità, trasformandosi in una sorta di elicottero biologico. Se la teoria darwiniana dovesse essere presa alla lettera (e cioè che la selezione naturale premia coloro capaci di procurarsi cibo e riparo, rendendoli i dominatori della loro specie), questo significherebbe che nel giro di pochi anni ci ritroveremmo volpi volanti un po' ovunque. E più nello specifico, vorrebbe dire che dovrete mangiare le uova finché potrete, perché presto le galline si estingueranno!**

***Sonic 2* non ha fatto grandi progressi, essendo più o meno uguale al precedente con qualche ritocco. Lanciato con un un'ampia eco pubblicitaria, ai tempi erano tutti d'accordo che *Sonic 2*, sebbene poco originale, fosse un'ottima cosa. Parte della sua attrattiva era data dall'aggiunta di nuove opzioni, come gli anelli di moebius, salti più grandi e sezioni maggiormente basate sulla velocità. Il design dei livelli è più avanzato, rispetto al Sonic originale... la zona Casino Night è praticamente un unico immenso flipper, in cui i giocatori possono lanciare Sonic tramite il joypad. Una cosa di *Sonic 2* degna di nota è la modalità a due giocatori in split-screen. Grazie ad essa potete gareggiare contro un amico, correndo attraverso i livelli e raccogliendo gli anelli e i power-up mentre lottate per arrivare primi.**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SONIC WORLD

La schermata principale di *Sonic Jam* offre due opzioni: "Game" e "Sonic World". Naturalmente, è inutile dire che ogni possessore di Saturn si butterà sull'opzione *Sonic World* trattenendo a malapena la sua gioia. Con un ambiente totalmente 3D, *SW* è un gioco di esplorazione compatibile con il joypad analogico, che fornisce una totale libertà di movimento non diversa da certi titoli usciti di recente per Nintendo. La cosa sorprendente, però, è la qualità del texture mapping e il fatto che, persino in lontananza, ogni precipizio e ogni piattaforma sono visibili. È un ottimo pezzo di codice che dimostra una volta ancora che la Sega è capace di produrre ciò che gli sviluppatori esterni ci hanno fatto credere fosse impossibile. Purtroppo, sotto il profilo della giocabilità, è un po' scarso, bisogna solo raccogliere degli oggetti in una corsa contro il tempo, ma è in questa sezione che i giocatori possono vedere, ascoltare e leggere pezzi della storia di Sonic. Riempito fino al colmo di opzioni, *Sonic World* è destinato ai fan sfegatati del personaggio. Cercate con cura e troverete anche dei codici trucco nascosti per gli altri giochi inclusi nel CD...

impressionante qualità; il che promette bene per le future uscite di Sega Ages. Con quattro giochi, i loro rispettivi subgiochi, un mini gioco 3D e praticamente ogni pezzo di animazione di Sonic, di disegni e

SONIC 3

Il terzo titolo della serie di Sonic è sicuramente il migliore. È vasto. È potente. E nel campo dei giochi di piattaforme 2D è ancora senza pari. Parte del suo fascino deriva dal fatto che riesce a combinare la giocabilità dei suoi predecessori con (rispetto agli standard Mega Drive) una grafica assolutamente sorprendente. Il nocciolo del gioco è pressoché invariato, ma ci sono molte più cose da fare. Gli scenari possono essere manipolati in modo da aprire nuovi percorsi, i livelli sono più vasti e c'è un nuovo set di power-up. Quando è uscito originariamente, molta gente non si aspettava molto da *Sonic 3*, dopo la relativa delusione suscitata dal lancio in grande stile di *Sonic 2*. A parte i risultati estetici, offriva molto di più di quanto le persone si aspettassero. Si poteva pensare che il tempo passato e l'uso diffuso delle console a 32-bit concorressero a rendere la giocabilità di questo gioiellino per Mega Drive una vera schifezza... Ma non è stato cosi.c Sicuramente è il miglior gioco della compilation per i dettagli e la profondità di gioco, anche se non possiede lo stesso massiccio valore nostalgico del primo *Sonic*.

Sonic si lancia attraverso una montagna di detriti in *Sonic 3*. Non l'ha mai fatto prima...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SONIC & KNUCKLES

L'ultimo vero gioco di Sonic in ordine di tempo (beh, a parte l'uscita di pochi mesi fa di *Sonic 3D* per Mega Drive e Saturn), Sonic & Knuckles era una cartuccia inusuale che permetteva ai giocatori di inserire su di essa la loro copia di Sonic 3 e di accedere a livelli extra e cose del genere. La cosa dava ai giocatori opzioni non disponibili nei singoli giochi. Un'idea originale; è un peccato che presto il Mega Drive sarebbe stato scagliato fuori dall'orbita come la Luna in Spazio 1999. Incredibilmente, quei furboni del Sonic Team hanno mantenuto questa opzione anche per *Sonic Jam*. È possibile 'inserire' un'altra cartuccia di Sonic nel gioco, aggiungendo così differenze più o meno sottili a uno qualsiasi dei tre titoli. Innovativo o no?
Come gioco, *Sonic & Knuckles* si gioca più o meno come *Sonic 3*, ma senza la stessa quantità di fascino o lo stesso impatto. È bello da vedersi e c'è sicuramente molto da esplorare, ma la Sega ha un po' deluso, non inserendo nulla che non fosse già stato visto alla nausea.

musica che potreste mai desiderare, *Sonic Jam* vale tutti i soldi spesi. Con un prezzo attorno alle 90 carte, la spesa per gioco è minima (poco più di ventimila sacchi ciascuno) e in più, ovviamente, si tratta di un pezzo di storia dei giochi di piattaforme che qualsiasi utente Saturn, anche se non si può proprio dire che il 32 della Sega sia stato creato per giochi di questo tipo, non dovrebbe farsi sfuggire. Compratelo, correte il rischio di pentirvene in un futuro quanto mai prossimo.

SONIC JAM

La Sega ha fatto un ottimo lavoro di conversione e si spera che anche le altre case seguano il suo esempio. Sonic ha scritto la storia del Mega Drive e, nonostante gli anni, i quattro giochi della raccolta sono ancora tremendamente divertenti e appassionanti. Se questo ancora non bastasse, la Sega ha aggiunto anche *Sonic World*, che se non altro va apprezzato per la sua notevole grafica. In definitiva *Sonic Jam* è il gioco con il miglior rapporto qualità/prezzo disponibile sul mercato. L'unico dubbio che si potrebbe sollevare su un suo eventuale successo è che la maggior parte dei possessori di Saturn molto probabilmente sono stati possessori di Mega Drive e che quindi abbiano seguito la serie di Sonic al suo debutto originale. Ciò potrebbe allontanare diversi acquirenti, ma se vi siete persi anche solo un capitolo della saga, non lasciatevi sfuggire l'occasione.

AGIRE E PENSARE
A ✓ ○ ○ ○ ○ P

9 **GIOCABILITÀ**
Il meglio dei piattaforme 2D disponibili sul mercato. Le sezioni a due giocatori sono il tocco decisivo

8 **GRAFICA**
Sonic World è sorprendente. E nemmeno gli ex-giochi del Mega Drive sono tanto male...

7 **SONORO**
Il solito mix di musichette giapponesi e qualche strano effetto speciale

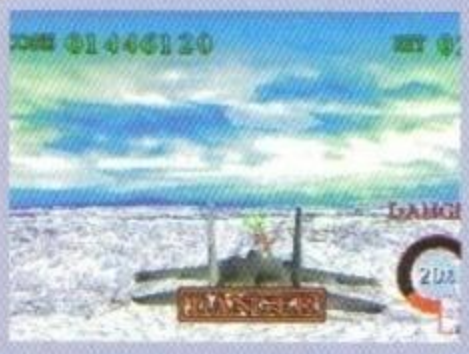
9 **SFIDA**
Con quattro giochi di Sonic da finire e altre opzioni nascoste, i vostri soldi saranno ben spesi

88 **Supersonico**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: SPARATTUTTO
CASA: SEGA
N°GIOCATORI: 1/2



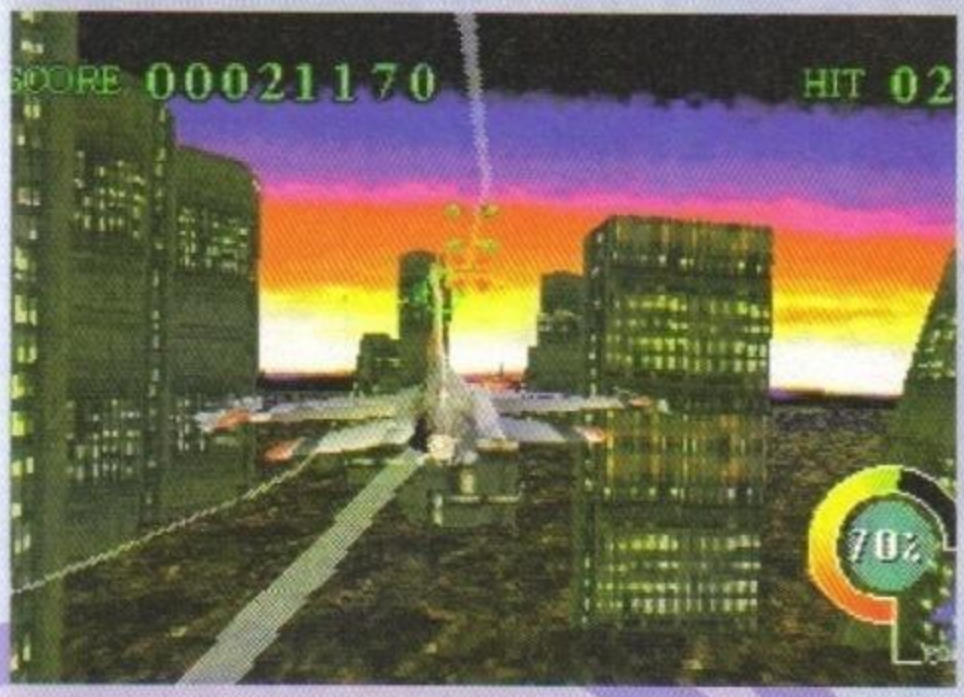
SKY TARGET

Se pensate che *ID4* abbia il monopolio dei peggiori giochi di volo, beh ricredetevi... Ah, il piacere di mettere alla prova la vostra abilità di volo pilotando la più recente meraviglia volante hi-tech della US Air Force, contro il meglio che il nemico possa contrapporvi. Questo è quello che *Sky Target* promette. Sebbene questi giochi in stile Afterburner non siano rinomati per il loro realismo, volevamo comunque sapere a cosa si fossero ispirati i programmatori per la loro creazione. Tanto per cominciare... un aereo che può volare tra i palazzi senza danneggiarsi e può tenere sotto le sue ali un infinito numero di missili?!? Wow. Se hanno un aereo così, domani mi arruolo nell'US Air Force! Piccole pecche, lo ammettiamo, ma anche i vecchi giochi di aerei avevano posto una qualche restrizione al modo in cui il giocatore poteva volare ed alla quantità di armi che poteva utilizzare. Qualsiasi gioco che lasci semplicemente sparare al giocatore tutti i missili guidati che vuole non può certo fare molta strada.

Purtroppo la totale assenza di regole e la mancanza di restrizioni sui missili e sui corridoi di volo non sono le uniche note negative di questo gioco. I controlli e il sistema di collisioni sembrano mettersi d'impegno per causare quel tipo di irritazione che potrebbe portare anche Madre Teresa a pronunciare parole a lei certamente sconosciute... Potrete vedere i missili che vi si avvicinano, ma nel momento in cui i controlli se ne saranno resi finalmente conto e vi suggeriranno di andarvene sarà troppo tardi. Se per miracolo sarete riusciti ad evitare una prima volta i missili, il più delle volte essi vi colpiranno comunque la seconda.
La grafica è sufficiente per portare alle lacrime anche un novello giocatore. Gli aerei possono essere riconosciuti quando sono vicini (toh guarda c'è un bombardiere Stealth... etc), ma quando sarete immersi fino al collo nella melma e l'azione diventerà frenetica, salteranno fuori tutte le pecche. La grafica tende a ridursi ad un ammasso informe di poligoni che toglie tutto il divertimento di godersi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



la distruzione di un costoso aereo nemico. Dopo il recente periodo di grosse ed ottime uscite per il Saturn - e di buone notizie per le uscite future - Sky Target ci fa desiderare di tornare al passato, quando molti dei giochi per Saturn facevano schifo. Almeno, in questo modo, si sarebbe potuto nascondere tra la spazzatura e passare inosservato. Purtroppo la produzione per Saturn si sta rafforzando qualitativamente, il che significa che questo gioco balza all'occhio come una succosa fiorentina ad un pranzo di vegetariani. In definitiva si tratta di uno sparatutto scadente che andrebbe lasciato sugli scaffali.

I boss non sono così cattivi come potrebbero sembrare.

In certi punti dovrete scegliere quale via seguire.

SKY TARGET

Zzzz. Zzzzz. Eh? Ahi Scusate, stavo solo riposando gli occhi dopo l'ennesima entusiasmante partita a *Sky Target*. Se aspettate un attimo, finisco l'ultimo thermos da 15 litri di caffè e vi spiego cos'ha di bello questo gioco. Niente. Passi la mancanza assoluta di realismo, che vi permette di attraversare edifici e di sparare un'infinita quantità di missili. Passi la piattezza degli schemi e la grafica decisamente scarsina. Ma la giocabilità? Più che i gioiellini dell'aereonautica americana, qui sembra di pilotare delle specie di trattori volanti, inguidabili e lenti nel rispondere. La cosa più frustrante è vedere il missile nemico che si avvicina, sudare sette camicie per evitarlo e beccarsi in piena faccia una raffica di aria-aria che passava casualmente di lì. Il bello è che i quattro aerei disponibili non sembrano cambiare poi molto le cose.

AGIRE E PENSARE

A ✓ ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ 6
Ricorda Afterburner, ma è pieno di pecche. Non solo, ma presto vi annoierete di tutto quello svolazzare in giro

GRAFICA 6
Poligonale e scarna, ben lontana dal riuscire a coinvolgere il giocatore

SONORO 4
Ci sarà anche in corso una guerra in grande stile, ma la cosa certa è che di essa non si riesce a sentire granché

SFIDA 5
Concilia il sonno. Troppo ripetitivo e pieno di imperfezioni da prendere sul serio. Noioso fin dall'inizio

55 Abbattuto

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La rivista tutta MAC piu' famosa in Europa da oggi anche in edizione italiana

MACFORMAT
L. 9.900
Anno II ■ Numero 9 ■ Settembre 1997 ITALIA
SPED. ABB. POST. COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO
TRASFORMA IL TUO MAC
SCATENA POTENZA E VELOCITA' SPENDENDO IL MENO POSSIBILE
SUPERCARD 3.0: LA SUPER GRAFICA IN RETE
PROGRAMMARE CON FUTURE BASIC
LA TUA MUSICA NEL COMPUTER
PROVATO IL MAC 9600/200

IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+ CD ROM L. 9.900

UN CD ROM IN REGALO PIENO DI PROGRAMMI E GIOCHI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KING OF FIGHTERS 95

GENERE: PICCHIADURO
CASA: SNK
N°GIOCATORI: 1/2

Una perfetta conversione del picchiaduro della SNK. Se la cosa vi fa sbavare all'inverosimile, mentre cercate di ricordare la combo Maiden Masher di Lori Yagami, allora la recensione che segue potrebbe passarvi inosservata, dopo tanta eccitazione.
È facile che facciate già parte del culto di *KoF* versione arcade e non vedete l'ora di mettere le vostre callose dita su questa conversione quasi perfetta (grazie all'hardware aggiuntivo) per Saturn. Se non siete un vero fan dei combattimenti al 100%, vi chiederete invece cos'ha di bello questo picchiaduro 2D. Non vi sembrerà normale che, nonostante sia il primo gioco europeo per Saturn ad avere una cartuccia da 16mb di memoria aggiuntiva, le animazioni dei personaggi non risultino poi così fluide. Il parlato giappo sembra la rivincita dell'Oriente per come sono stati doppiati i loro film di arti marziali. Diversamente da *Street Fighter* e dalla serie Virtua, al giocatore occasionale non è concesso niente. Si tratta di una lotta tra 24 giocatori, con una profondità paurosa, ma solo se riuscirete ad arrampicarvi con le unghie sulla sua ripida curva di apprendimento. Passate abbastanza tempo a imparare i suoi segreti e gli aficionados troveranno pane per i loro denti, che li costringerà a continuare a giocare.Il gioco offre una barra d'energia che potete caricare per lanciare un attacco speciale o una combo ultrapotente, diverse eccellenti opzioni di contrattacco e una simpatica mossa di schivata laterale. Il vero punto di forza è il motore di combattimento. Con un totale di personaggi da provare che potrebbe riempire due giochi, certe intricate meccaniche di combattimento, due giocatori possono affrontarsi in battaglie veramente epiche. Sempre ammesso che sappiano quel che fanno o siano intenzionati a impararlo.
Il vecchio detto "consigliato ai giocatori più esperti", qui si applica alla perfezione.
Chiunque stia cercando un gioco di combattimenti facile da giocare dovrebbe rivolgersi ai classici come *Fighter's Megamix* e lasciare il CD venduto assieme alla cartuccia di memoria ai fan della versione da bar.

Con la sua palla e le catene, Chang riceve il pugno decisivo dell'incontro.

Il fuoco giallo indica che entrambi i combattenti stanno caricando le loro barre di potenza.

KING OF FIGHTERS '95

King of Fighters '95 è la conversione quasi perfetta dell'omonimo coin-op della SNK. Per farlo girare dignitosamente sul Saturn si è dovuto ricorrere a una cartuccia da 16 megabit aggiuntiva. Ma non preoccupatevi, perché la troverete abbinata alla confezione del gioco. Rispetto alla controparte da bar, questa versione soffre leggermente, nonostante l'hardware aggiuntivo, per via delle animazioni dei personaggi un po' ridotte. A parte questa pecca minima, il gioco mantiene tutta la complessità e la difficoltà dell'originale. I 24 personaggi, prelevati da altri titoli di successo della SNK assicurano un certa varietà di gioco. Se a questo aggiungiamo una curva di apprendimento piuttosto ripida, possiamo affermare con certezza che, una volta entrati nello spirito, difficilmente metterete da parte questo gioco.

AGIRE E PENSARE
A V O O O O P

8 GIOCABILITÀ
Un sacco di longevità nella modalità a due giocatori e 24 personaggi significano che durerà a lungo

7 GRAFICA
L'hardware aggiuntivo lo rende una conversione perfetta. Ma il coin-op ha animazione ed effetti migliori

6 SONORO
I soliti effetti e le solite musiche dei picchiaduro. Il commento in giapponese è da sbellicarsi.

7 SFIDA
Troppo tecnico per il giocatore occasionale, ma c'è una certa profondità per i fan del coin-op e per i lottatori esperti

75 CARTUCCIOSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' IN EDICOLA

INTERNET
SETTEMBRE
LIRE 7.000
.net
MAGAZINE
COMPUTER MAGAZINE
PREZZI-PREGI E DIFETTI DEI NOVE PC PIU' POTENTI CHE ESISTONO
MENSILE - ANNO 3 N.9 - SETTEMBRE 1997
SCATENA TUTTA LA POTENZA DEI TUOI PROGRAMMI INTERNET
PAG. 16
FORMIDABILE SCONTO PER L'ACQUISTO DI COMPUTER MAGAZINE
PAG. 1
SCUOLA E WEB
PAG. 72
IN GIRO PER SITI CON TUTTA LA FAMIGLIA PAG. 43

LA RIVISTA CHE CAMBIERA' PER SEMPRE IL TUO MODO DI USARE IL COMPUTER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Help

TUROK: DINOSAUR HUNTER

NINTENDO 64

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Turok:

La seconda e ultima parte della guida a Turok vi accompagna lungo i quattro livelli finali dell'ammazza mostri della Acclaim per N64. E, giusto, per dimostrarvi quanto ci teniamo a voi, abbiamo aggiunto anche una manciata di nuovi trucchi. Buon divertimento!

STRATEGIE PER TUROK

- La mappa è un aiuto fondamentale per saltare, specialmente per centrare i pilastri piccoli. Il salto più lungo è quello diagonale, ma potete fare di meglio correndo OLTRE il bordo e schiacciando il pulsante di salto non appena avete la sensazione di cadere.
- Picchiettando due volte i pulsanti per scivolare lateralmente, farete tuffare Turok su di un lato. Non è una tecnica molto utile e non viene riportata sul manuale, ma è decisamente pericoloso ignorare la sua esistenza.
- Nuoterete più velocemente, picchiettando ritmicamente il pulsante per andare avanti.
- Si corre più in fretta diagonalmente. Ma che avete di strano alle gambe?
- Vi riesce difficile mirare in alto o in basso? Cercate di ridurre il movimento analogico verticale. Allo stesso modo, un giocatore esperto dovrebbe aumentare il movimento analogico orizzontale, per girarsi più in fretta e freddare i mostri che vi colpiscono alle spalle.
- Piccole riserve di munizioni sono spesso nascoste dietro la vegetazione, sulle scarpate, tra i massi e i precipizi e in cima alle palme.

LIVELLO 5- THE CATACOMBS

Come consiglio generale, cercate le sezioni segrete (pareti all'apparenza solide che possono essere attraversate) segnalate da crani solitari sul pavimento. Ce ne sono un sacco, inclusa una nel primo corridoio.

CHIAVE LIVELLO 5

Seguite le scale giù fino alla sala d'entrata ed esplorate il corridoio a sinistra in cerca di due stanze laterali con alti ponti di legno e ganci pendenti. Eliminate gli inquilini. Tornate alle porte attivate dall'interruttore nella sala d'entrata ed entrate nella stanza del pozzo: uccidendo l'alto sacerdote, scoprirete una scala. Seguitela fino ai ponti che avete visto prima, attraversate i ganci oscillanti e continuate fino al corridoio in cima alla stanza del pozzo. Un secondo sacerdote si frapporrà tra voi e la chiave.

PEZZO DEL CHRONOSCEPTRE

Dalla sala d'entrata, prendete il corridoio di sinistra fino alla statua inginocchiata. Girate a destra e camminate sull'interruttore in fondo per aprire la porta. Una volta superata la pozza profonda, cercate dei pioli da scalare sul muro di sinistra per arrivare alla stanza superiore. Da qui potete calarvi su una trave di legno e camminare verso altri

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dinosaur hunter

Seconda parte

pioli per prendere la Minigun.
Sul muro di destra troverete un'apertura arcuata. Entrateci e strisciate in avanti impugnando il coltello. Prima o poi uscirete in una stanza con un accesso al corridoio che vi permette di fare un'imboscata, diversamente dall'entrata normale che si trova nell'angolo in fondo a sinistra della stanza del pozzo.
Cercate un secondo tunnel basso lungo il corridoio. Dopo diversi vicoli ciechi, si aprirà in una piccola stanza. Eliminate il Sacerdote per sollevare le sbarre che imprigionano il Chronosceptre.

SAVE POINT 2

Entrate in una delle prime due porte con la faccia e portatevi nell'angolo in fondo a sinistra della stanza del pozzo. Premete l'interruttore per aprire la porta di pietra. Alla fine del passaggio, scendete per le scale di destra e vedrete gli scalini che vi porteranno alla passerella che circonda la stanza. Seguite la passarella, evitando le fiamme, finché non arriverete ad un'anticamera che pare vuota ad eccezione di un alto pilastro. Salite il muro di pioli fino al Save Point, poi saltate giù verso il teletrasporto in cima al pilastro. Vi rimaterializzerete nella...

STANZA DEGLI INTERRUTTORI

Premete l'interruttore dritto davanti a voi. Ah-ha. Capito il senso? Gli altri scalini vengono azionati dagli interruttori ai lati della pozza, ma per arrivarci dovrete perlustrare le tortuose catacombe, a destra e sinistra. Cercate questi segreti mentre esplorate:

SPIRIT INVINCIBILITY

Avvicinandovi ad una diramazione a T, incontrerete degli Scarafaggi Giganti che escono da **DIETRO** il muro di fronte. Entrateci.

ACCELERATORE DI PARTICELLE

Avete trovato la misteriosa pozza di Leaper? In cima alle scale, muovetevi con cautela verso il bordo, così che la vostra ombra si proietti sull'acqua. La stanza si illuminerà magicamente, permettendovi di colpire i Leaper che nuotano con il Fucile e la Minigun. Una volta eliminati, potrete saltare sull'interruttore e nuotare verso un tunnel sotto gli scalini e procedere verso la terribile arma.

I QUATTRO INTERRUTTORI

Saltando sopra i quattro interruttori, aprirete quattro porte lungo una scala che scende. Avete appena il tempo di correre giù per una riserva di Health e munizioni. Fallite e dovrete calarvi dalle scale verso un teletrasporto d'uscita colmo di Leaper. Gli psicopatici vorranno comunque calarsi dalla cima delle scale e fare un massacro... lo stretto passaggio favorisce Turok.

CHIAVE LIVELLO 6

Quando tutti i gradini della stanza degli interruttori sono azionati, seguiteli fino alle caverne tortuose e portatevi alla stanza del teletrasporto (c'è un muro segreto di fronte al save point). Una volta fuori, superate il dinosauro e salite le scale verso una stanza con le pareti alte. Un muro della torre centrale ha dei pioli scalabili. La chiave si trova in cima e da qui potete saltare verso un pilastro che apre il cancello sommerso e prosciuga l'acqua. Tornate alla stanza del pozzo attraverso il tunnel basso e troverete il pozzo ricolmo. Questo vi permetterà di nuotare verso un passaggio (visualizzate la mappa) senza finire impalati.

BOSS DI LIVELLO

L'ultima chiave è protetta da una Mantide Gigante che si trasforma subendo danni. Usate le cartucce esplosive per la prima trasformazione e la Mantide abbatterà i muri divisori, allargando l'arena. Ignorate la zona centrale e continuate ad arretrare, seguendo le mura esterne; l'insetto vi inseguirà, restando a tiro.

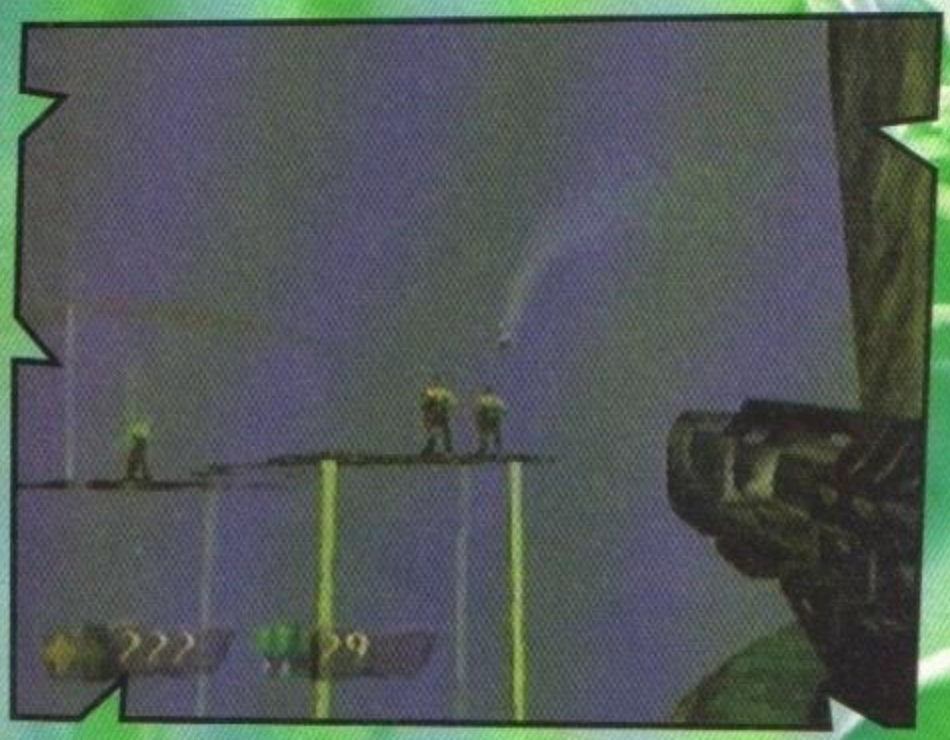
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSIGLIO SPASSIONATO!
Un cacciatore esperto non dovrebbe subire alcun danno, quindi prendete lo zainetto e continuate a girare in cerchio usando tutte le munizioni finché la barra d'energia dell'insetto non sarà al 5%. Ignorate il boss finché non avrete veramente bisogno della chiave del livello 8 e potrete ricaricare tutte le armi, anche il Fusion Cannon e il Rocket Launcher.

LIVELLO 6-THE TREETOP VILLAGE
Non appena cominciato il livello, calatevi dalla scarpata a sinistra su una piattaforma con una Minigun e delle Granate.
Nella sezione successiva dovrete saltare, calarvi e teletrasportarvi. Ogniqualvolta il sentiero sembra terminare, guardate oltre il bordo e usate la mappa per saltare giù di piattaforma in piattaforma. Le nicchie ricolme di armi possono essere raggiunte con salti diagonali; che ci crediate o meno.

SAVE POINT 1
Eliminando il secondo Pur-lin che incontrerete, aprirete una barricata e potrete accedere ad un grosso lago costellato di isolette. Restate sottacqua per evitare il fuoco nemico e nuotate verso l'altra sponda. Sul bordo della scarpata troverete un Save Point. Ora potete concedervi il lusso di riprendere fiato.



L'ARMA ALIENA
Dal Save Point 1, seguite il muro a precipizio intorno al lago. Buttatevi e nuotate in superficie, oltre la cascata, finché non vedrete una stretta apertura tra le rocce. L'Arma Aliena vi aspetta sotto la superficie. Se volete divertirvi, provatela sui Leaper.

IL PRIMO VILLAGGIO
L'isola più vicina al Save Point ha un enorme albero che si allunga verso il cielo. Nuotate tra le radici ed entrate nel tronco cavo. Vi ritroverete su un ascensore di legno che vi porterà al villaggio in cima all'albero.

CHIAVE LIVELLO 7
Dal checkpoint partono tre sentieri. Quello più a destra vi porta alla chiave, ma prima sarebbe meglio salire la scala centrale e ripulire le piattaforme di guardia. Ignorate il sentiero di sinistra finché non potrete procedere... non potete tornare indietro, una volta che vi sarete calati giù.

IL SECONDO VILLAGGIO
Dirigetevi a sinistra dal checkpoint, saltate dal pilastro che si solleva su un altipiano e calatevi nella caverna. Fatevi strada verso l'ultima capanna con il Save Point 2 e utilizzate il teletrasporto che ci troverete dentro.

IL TERZO VILLAGGIO
Seguite il bordo dello stretto precipizio fino al terzo villaggio. Eliminate tutti e divertitevi. Dopo la piattaforma d'alberi vedrete un interruttore che libera tre Pur-lin. Massacrandoli, abbasserete una barricata di legno, ma potete attirare due di loro verso il quarto villaggio e architettare una divertentissima battaglia. Le scosse di terremoto dei Pur-lin non possono toccarvi sulla palafitta. Oltre la barricata c'è il villaggio più grande, che dovrete attraversare per raggiungere la caverna contenente il Save Point 3.

CHIAVE LIVELLO 7
Guardate la mappa, prima di salire sul ponte di corde, e vedrete una piccola piattaforma verde sulla sinistra. Usatela per raggiungere una caverna da cecchini, dentro la quale scoprirete un tunnel che vi riporta al villaggio. Dopo aver preso la chiave, saltate sul sentiero di legno: potete aggrapparvi e issarvi sopra.
C'è una caverna simile sull'altro lato del burrone, ma dovrete fare un salto diagonale perfetto per arrivarci e impossessarvi dei Razzi e delle Tek Arrow.

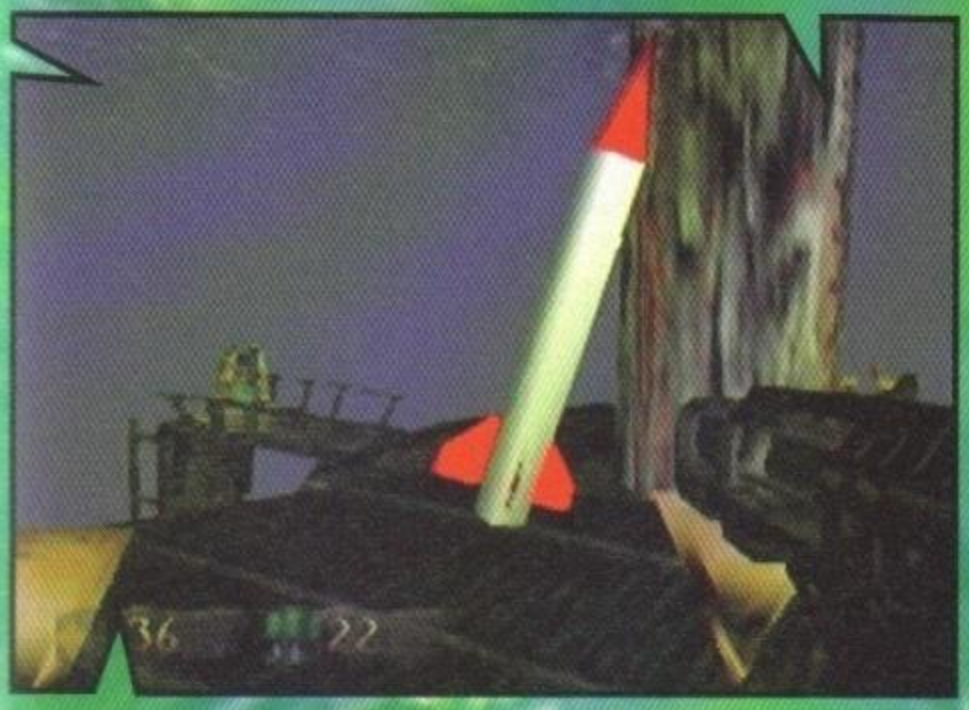
LANCIARAZZI
Attraversate il ponte di corde dopo il Save Point 3 e fatevi strada verso l'ultimo edificio con il teletrasporto d'uscita. Andate prima DIETRO l'edificio e poi calatevi nella caverna dei Leaper che contiene un altro teletrasporto per una piattaforma alta. Il primo Lanciarazzi si trova lì.

CHIAVE LIVELLO 7
Finalmente potete prendere il teletrasporto d'uscita. Girate attorno al

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tunnel dei Leaper alla sinistra, calandovi verso una piattaforma intermedia dall'apertura della caverna direttamente di fronte a voi. Dopo aver eliminato gli Alti Sacerdoti, procedete verso le capanne in cerchio e prendete la chiave dal centro.



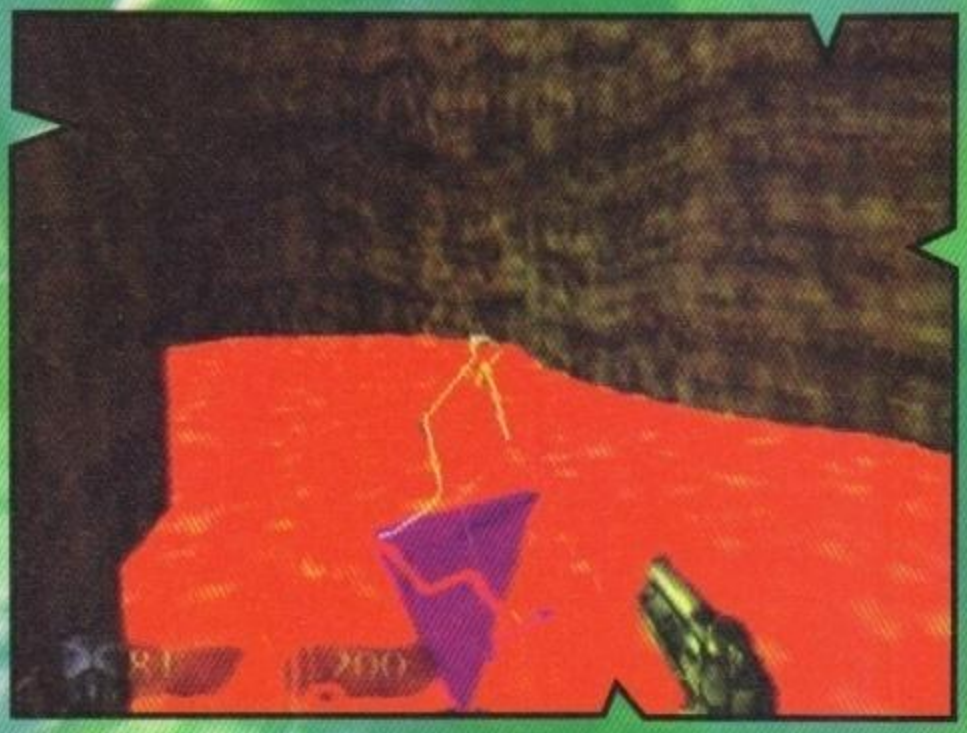
PEZZO DEL CHRONOSCEPTRE
Appena prima di usare l'ultimo portale d'uscita, cercate nella sporgenza dietro di esso una piattaforma con una scatola di granate. Calatevi e vedrete un'altra piattaforma, non segnata sulla mappa, che contiene il pezzo.

LIVELLO 7- THE LOST LANDS
Dirigetevi fuori verso il primo teletrasporto, vicino alla gabbia di legno. Massacrate tutti gli alieni per sollevare i pilastri centrali, poi teleportatevi all'interno della gabbia.

ULTRA HEALTH
Dopo il primo checkpoint, seguite la scarpata di sinistra e controllate la mappa per una piattaforma sottostante. L'interruttore crea degli scalini sulle rocce alla vostra destra, permettendovi di aggirare del tutto le insidiose piattaforme con un percorso tortuoso in salita che contiene Ultra Health e Tek Armour.

MINI-BOSS TRICERATOPS RIDER
Ci sono due modi per abbattere questo quadrupede. Restategli vicino e non potrà spararvi le granate. Se lo inseguite resta a distanza, ma occasionalmente potrete scaricargli le cartucce esplosive sul sedere. Il cranio corazzato del triceratopo può assorbire qualche danno, ma questa tecnica sembra usare meno munizioni.
Il modo migliore è di aprirsi la strada verso l'Ultra-Health e usare le armi pesanti da distanza di sicurezza. Se venite colpiti, potete prendere l'Health e ricominciare a sparare.

FUSION CANNON
Potete arrivare alla nicchia del demone con un salto in diagonale dalla seconda piattaforma sospesa, oltre il checkpoint. Non sprecate il cannone con i tre Pur-lin in cima alle liane... evitateli e portatevi in una zona aperta per seccarli.



SAVE POINT 1
Massacrato il Demon Lord potrete saltare su un'altra serie di piattaforme sospese e arrivare ad un teletrasporto. Nei paraggi c'è anche il Save Point. Dirigetevi nella direzione opposta per una sezione vulcanica ricolma di insetti. Se volete esplorare la roccia centrale, potete correre e saltare tra le due piante e salire velocemente le liane.
Procedete verso l'altipiano sabbioso dei dinosauri e cercate un arco di Life Force che vi indicheranno la strada per calarvi in una caverna con un checkpoint e una pianta assassina. Seguite il sentiero ed evitate la lava.

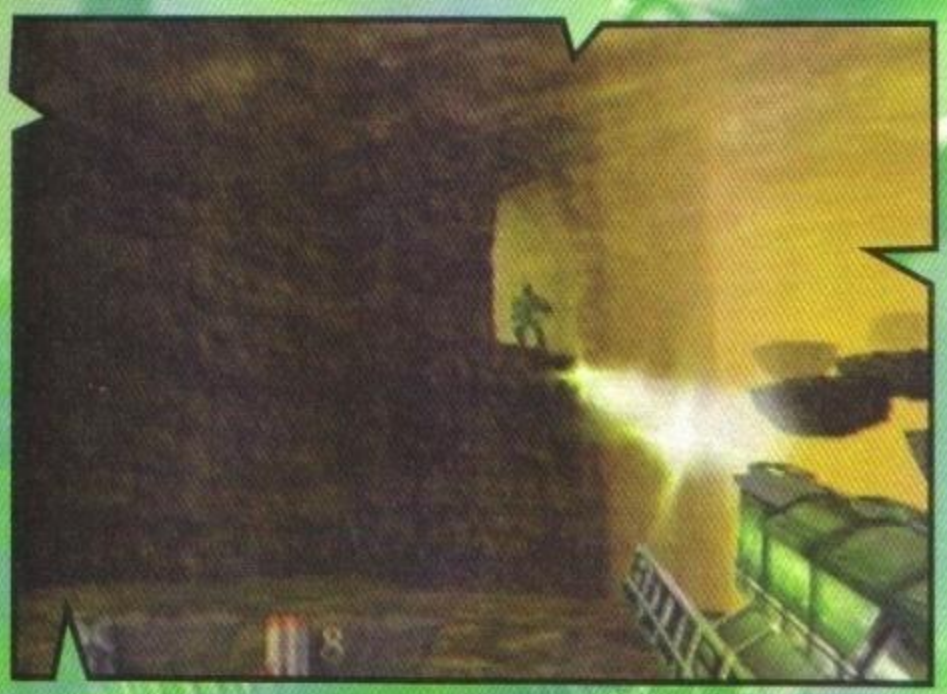
PEZZO DEL CHRONOSCEPTRE 1
Prima di affrontare i pilastri, correte in avanti attraverso la lava verso la zona sicura più vicina. La pozza appena oltre è innocua, ma dovrete nuotare in profondità e tenere d'occhio il muro più lungo per individuare il passaggio subacqueo. Le piattaforme alla fine contengono uno zainetto e il pezzo di Chronosceptre; potete scegliere di calarvi per la Tek Armour o continuare fino alla fine del pozzo di lava per prendere il Lanciarazzi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHIAVE LIVELLO 8
Il pozzo di lava contiene una serie di malvagi pilastri oscillanti, praticamente invisibili sulla mappa. Questi devono essere scalati pazientemente, aspettando il momento giusto per saltare. Una volta in cima ai pilastri, sparate ai Demon Lord per fare apparire altri pilastri. È più sicuro ricevere danni che spostarsi lateralmente. L'interruttore richiama un Pur-lin nell'ultima sezione. Raccogliete la chiave e usate il Save Point 2.

CHIAVE LIVELLO 8
Teleportatevi dal Save Point 2 ad un altro pozzo di lava. Il teletrasporto sulla sinistra vi porta all'immensa fortezza dei Campaigner, visibile oltre il burrone; sul muro di destra troverete delle liane. I Subterranean in cima sono niente in confronto a quelli che incontrerete dopo il teletrasporto successivo, e solo gli esperti dovrebbero attaccarli per prendere la Tek Armour.
Una volta dentro la fortezza, uccidete il Demon Lord e gli Attack Bot per raggiungere un interruttore tra due demoni sulla destra. Questo fa abbassare temporaneamente un blocco vicino all'entrata, rivelando delle rampe che salgono verso la griglia soprastante. Di guardia all'ultima chiave ci sono Raptor Mech e Demon Lord e, saltando giù dagli angoli della griglia, potrete arrivare alla Tek Armour e allo Spirit Shield.



ULTRA HEALTH
Dopo il checkpoint successivo, usate salti diagonali per raggiungere le colonne delle armi. Teletrasportatevi e imboccate il sentiero sospeso verso l'interruttore. Azionatelo e salite per una delle due rampe per vedere un blocco che affonda. Quando si alza nuovamente, usate un salto diagonale fino alla piattaforma dei Bot e prendete l'Ultra Health.

PEZZO CHRONOSCEPTRE 2
Se ve lo siete perso, ecco una seconda opportunità per prendere il pezzo. Dopo aver attraversato la prima volta il ponte con le due mitragliatrici, appariranno a mezz'aria dei gradini nella sezione successiva. Guardate sotto il primo gradino per una piattaforma e un teletrasporto.

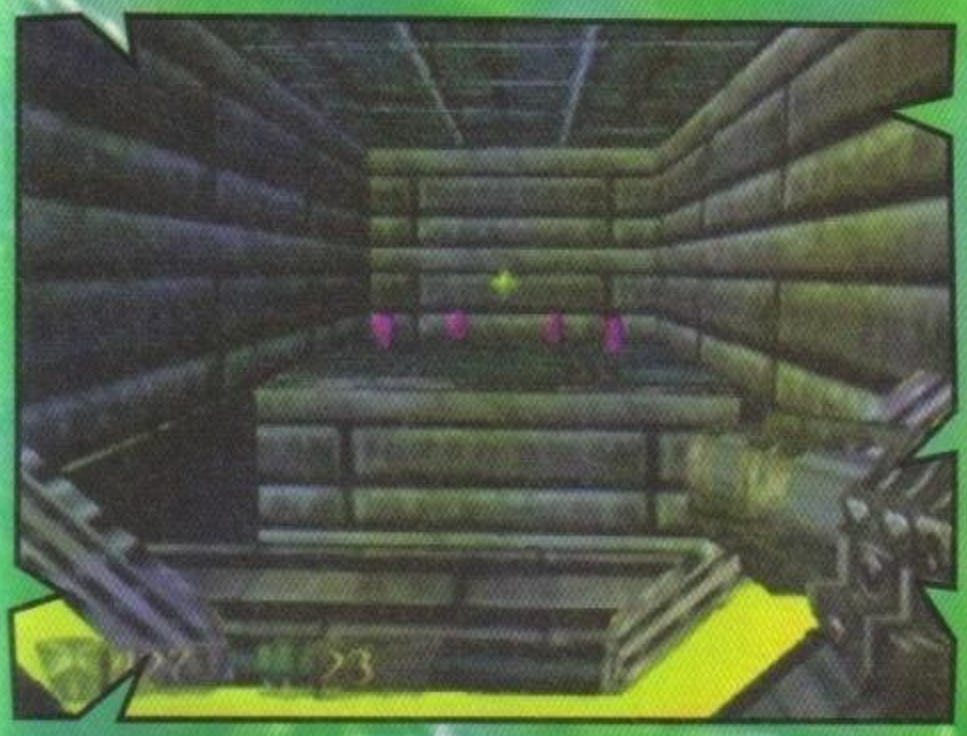
LIVELLO 8- THE FINAL CONFRONTATION
Ripercorrete i livelli precedenti per le Tek Armour e le munizioni perché, una volta entrati, non potrete tornare indietro. La fortezza è troppo ampia e tridimensionale per essere riprodotta sulla mappa, quindi dovrete arrangiarvi ad arrivare all'ultima sezione...

COMBATTIMENTO IN INTERNI
Risparmiate il fucile per gli insetti alieni. I Cyborg sono completamente invulnerabili alle frecce normali e alla cartucce di fucile, ma i Sergeant sono spesso immobili nelle loro postazioni e quindi ottimi bersagli per le granate lanciate dietro gli angoli. Le Sludge Beast possono essere ferite solo nel corpo centrale e alla testa, quindi usate le pallottole per prendere la mira. Non abbiate paura di usare i Razzi... non sono potenti quanto sembrano.

TRAPPOLE LASER
Attenti alle protuberanze rosse sui muri del corridoio. Fate un passo avanti e indietreggiate per far scattare i raggi, poi correteci in mezzo non appena cominciano a spegnersi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



BOTOLE
Se osservate il pavimento, imparerete a distinguere i pannelli grigi con un certo anticipo. Se non ne individuerete alcune, certe aree del gioco non potrete vederle.

ASCENSORI ANTIGRAVITAZIONALI
Per usare questi tunnel di energia, fate finta di nuotare. Entrateci, premete R per salire e premete avanti o giù per uscirne.

SETTORE 1
Dall'inizio, seguite il muro di sinistra ed entrate nella caverna. Ci sono due scale, una porta ad una Minigun e l'altra al Settore 1. Potere accoltellare le guardie dal fondo della scala guardando dritto avanti.

RISERVA DI MUNIZIONI
Andate a sinistra al primo incrocio principale e cercate una stanza ben protetta con dei gradini nelle piattaforme più alte... dovreste trovare un insieme di corridoi alla fine. C'è una sezione segreta accanto alla scatola di cartucce esplosive.

SETTORE 2
Attraversate di corsa il checkpoint al centro della grande sala e premete un interruttore invisibile che abbassa le due piattaforme ai lati. Ognuna è costellata di health piccoli. Imboccate la porta del Settore 2. Prendete l'ascensore fino al teletrasporto, teleportatevi e seguite la porte mobili sino al Save Point 1.

SAVE POINT 2
Dal Save Point 1, prendete l'ascensore e uccidete il Pur-lin nella stanza di lava. Saltate sull'interruttore e preparatevi a scappare indietro... la porta dietro l'angolo non resterà aperta per molto.
Volete prendere le armi viste nel demo? Poco dopo aver attraversato la stanza in cui avete incontrato le quattro enormi vasche d'acqua, cercate una botola grigia. Se non riuscite a saltarla al primo colpo, non potrete raggiungere il teletrasporto necessario. Comunque, calarvi giù dalla botola è il percorso corretto, una volta che avrete finito il resto.

TANA DELLA SLUDGE BEAST
Se non riuscite a trovare la via, entrate nella stanza rotonda piena d'acqua e prendete il passaggio a sinistra. Quando riemergerete su una piattaforma alta, dovreste vedere una fila di Life Force che vi indica dove dovete calarvi. Il teletrasporto sottostante vi porterà al checkpoint successivo.

RISERVA DI HEALTH
Poco dopo il teletrasporto 2, troverete una stanza protetta da robot con quattro piattaforme cubiche sempre più grandi. Usate salti diagonali per passare da una all'altra, raccogliendo le munizioni. Dal cubo più alto saltate sul muro soprastante per entrare in un corridoio segreto.

IL T-REX
Oppure "Terminator Rex". Il re dei dinosauri appare in forma robotica e, di conseguenza, è dotato di abilità che hanno poco del rettile. Da notare il sistema di puntamento al laser...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

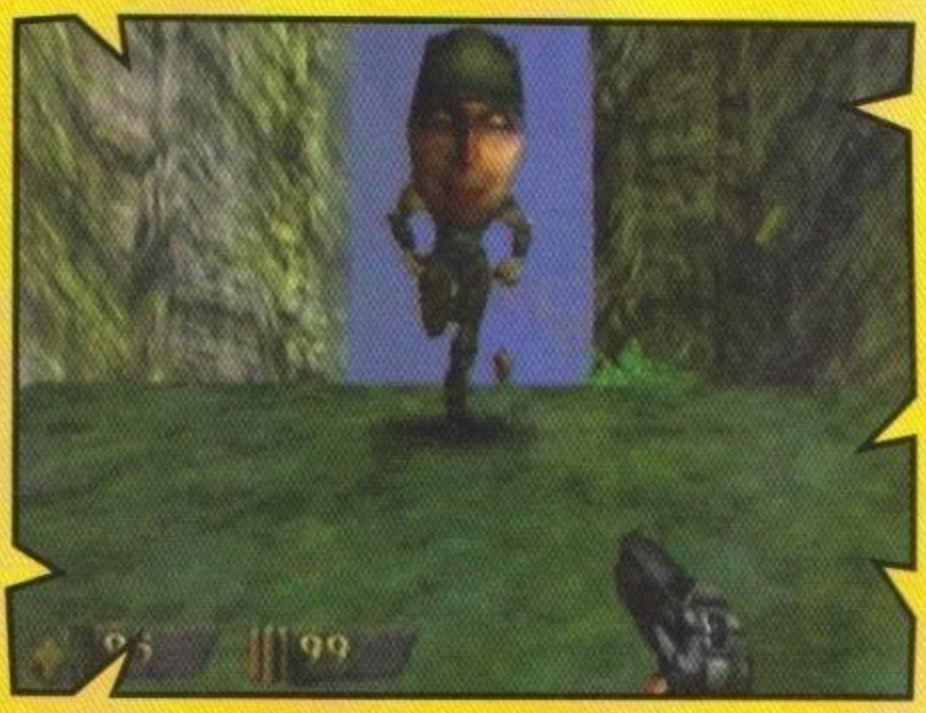
Non siete al sicuro nei corridoi ai lati dell'arena, quindi uscite fuori e correte a prendere le munizioni. Allo stesso modo, la passerella rigenera le munizioni, ma vi lascia esposti all'altezza giusta delle fauci del T-Rex. Non fermatevi troppo.
L'unico trucco utile a cui si può ricorrere è di avvicinarsi quanto basta per spingere il T-Rex a piegarsi per mordervi. Allontanatevi e lui

MODALITÀ SEGRETE

Probabilmente avrete notato che la maggior parte dei trucchi di Turok sono in perfetto stile Acclaim, facili da ricordare come frasi a cui sono stati tolti gli spazi e le vocali (tipo BuLLeTS aRe ouR FRieND). Queste frivolezze nate durante lo sviluppo non fanno eccezione.

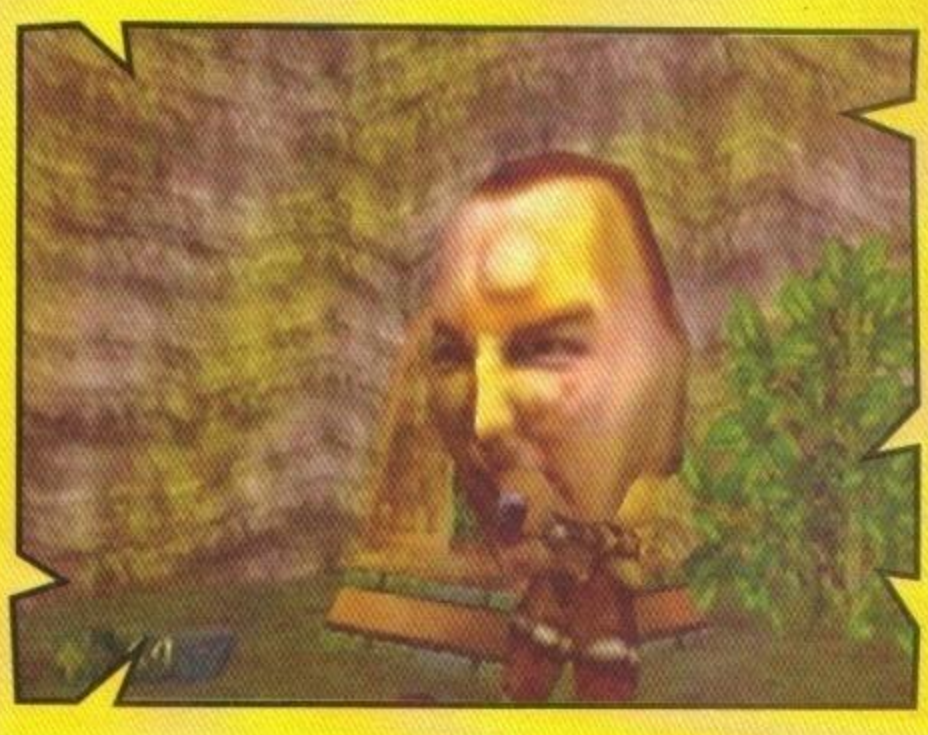
AHH, IL PICCOLO POPOLO

Inserite il nome "Dana-chan" in questa forma da codice fiscale (DNCHN) per attivare il Dana Mode. Oltre ai trucchi per le armi, offre l'opzione di rimpicciolire tutti i nemici a proporzioni lillipuziane. Se proprio volete uscire di testa, usatelo in concomitanza con il codice seguente.



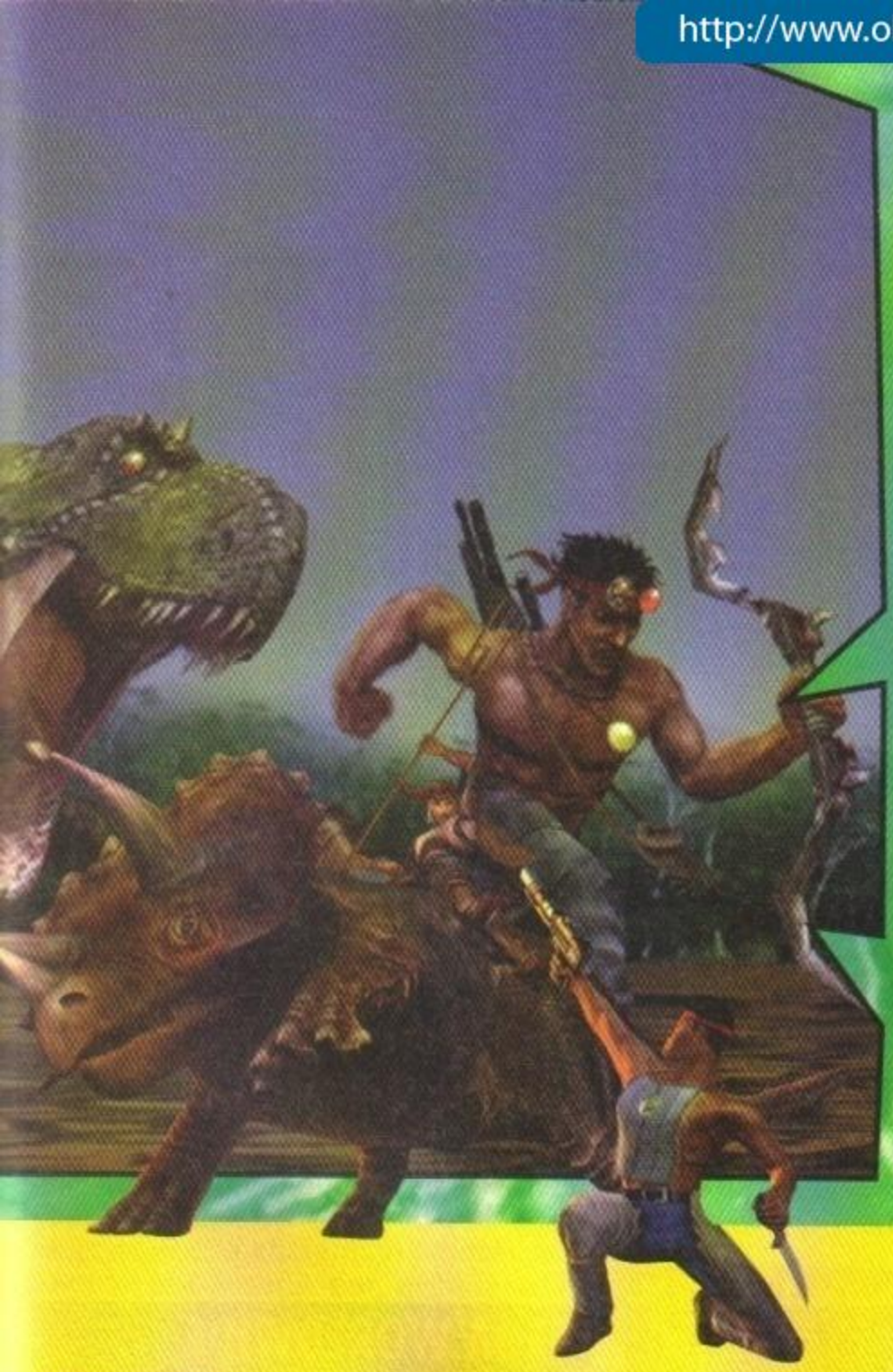
MODALITÀ TESTONI

È strano, è fastidioso e vi fa sospettare che i programmatori abbiano digitalizzato le loro facce pelose per usarle come cattivi. "Greg-chan" è il nome che vi darà accesso alla modalità Greg di Turok. Quindi, inserite GRGCHN e consultate il menu dei trucchi per iniziare una sessione super-deformed.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



comincerà a battere le zampe sul posto per qualche secondo, lasciandovi il tempo per mirare con le vostre armi pesanti. Nelle altre circostanze, non stupitevi se è più veloce dei colpi del vostro Fusion Cannon.
Evitate in special modo il suo alito di fuoco. Vi toglie Tek Armour e riduce le vostre possibilità di fuga oscurandovi la visuale.

PEZZO DEL CHRONOSCEPTRE

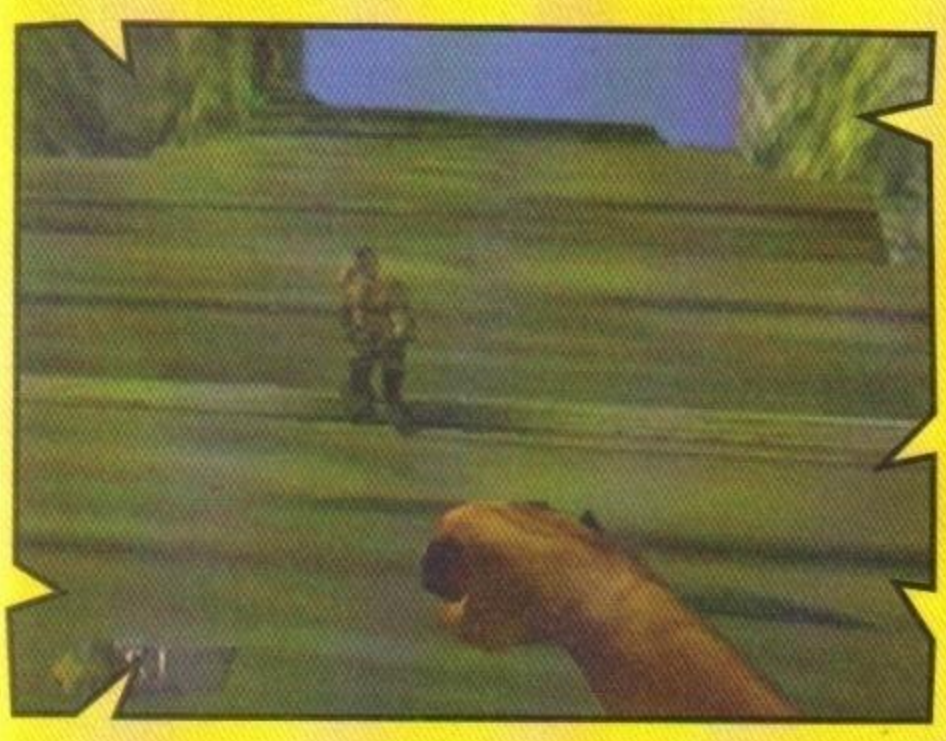
Riceverete il pezzo finale dopo aver sconfitto il T-Rex. Deve essere caricato tenendo premuto il grilletto e spara quando questo viene rilasciato. Ha solo tre colpi e questi non possono essere rimpiazzati.

IL CAMPAIGNER

Non è grosso e non è intelligente, ma è veramente un osso duro da sconfiggere. Siccome può teleportarsi e fare i salti mortali (oltre che correre più veloce di voi), purtroppo non c'è molta strategia a cui ricorrere. Vi schiaccerà anche il Fusion Cannon se cercate di usarlo. Il modo più sicuro di affrontarlo è di sparargli una lunga serie di cartucce esplosive a distanza ravvicinata: a volte questo lo fa bloccare e vi permette di concentrargli addosso del fuoco rapido mentre si riprende. Tre colpi diretti col Chronosceptre vi renderanno molto più facile il lavoro, ma è facile che anche voi veniate colpiti dall'esplosione. Perderete molte vite.
Battuto il Campaigner, il suo impero si sgretola. Sappiamo che i credits sono pallosi, ma aspettate fino alla fine per scoprire dei nuovi codici...

ROBIN SMITH?

Il cheat di Robin è utile perché raccoglie nel suo menu tutti i soliti trucchi di munizioni infinite, invincibilità etc., incluso il Greg Mode. Inserite RBNSMTH e non avrete bisogno di nessun altro trucco.



IL BESTIARIO

Questa modalità vi lascia ruotare ed esaminare il suo bestiario di creature 3D a distanza ravvicinata, senza rischiare di finire smembrati. Per visitare la Galleria, resettate, inserite THBST, poi selezionate l'opzione dal menu cheat. Non può essere attivata dall'interno di un gioco nuovo o salvato.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RANDOM

DONKEY KONG COUNTRY 3

Nella schermata di selezione, premete L, R, R, L, R, R, L, R, L, R ed inserite il codice "Lives". Avrete 50 vite.

TOKIE

Codice invincibiltà:
Nella schermata dei titoli premete, Su, A, Destra, B, Giù, C, Sinistra e Start.Dovreste sentire un click se il codice ha funzionato.

BIO HAZARD BATTLE

Selezione Livello:
Nella schermata dei titoli, tenete premuto C e compite una rotazione completa sul D-Pad. Se il trucco ha funzionato, dovreste sentire un suono.

LION KING

Invincibilità e Selezione Livello:
Andate nella schermata delle opzioni e selezionate Sound Test. Ora premete Giù, Su, Sinistra, A, Destra, Giù.

BUSTER BUSTS LOOSE

Selezione password sub-gioco:
Nella schermata delle Password, inserite questa combinazione: Elmyra, Shirley, Calamity, Coyote.

MARIO BROS 3

Come prendere il Warp Whistle:
1 Nel mondo 1, livello 3, vicino alla fine c'è un blocco rettangolare bianco con sopra una tartaruga. Scacciate la tartaruga e premete in giù finchè non sparirete dalla scena, poi completate il livello normalmente.
2 Nel mondo 2, uno dei boomerang brothers vi darà un martello, usatelo sulla roccia in alto a destra; qui troverete dei fireball brothers che vi daranno il Warp Whistle!

NHL HOCKEY

Codici Trucco:
Durante la intro di una partita a due giocatori, premete X, Y, Z e Destra e Sinistra simultaneamente. Poi, durante l'inno nazionale, premete i pulsanti che seguono per avere...
Giocatori grossi: L e R
Ciccioni nani: A e B
Pozzo gravitazionale (il puck finisce al centro del ghiaccio): A e X
Tipi a testa in giù: A, Y e Z
Puck rimbalzante: X, Y e R
Inoltre alcuni codici possono essere combinati, come AYZ e LR.

TOMB RAIDER

Salto di livello:
Mentre state giocando, mettete in pausa e andate nell'ultima pagina del passaporto. Premete Z, Y, Z, Y, X, X, X, Start e dovreste sentire un suono (simile al grugnito di Lara).
Ora usate la pagina Exit del passaporto come se doveste abbandonare il gioco, ma invece che tornare alla schermata dei titoli, dovreste andare alla schermata status finale.

Munizioni:
Mentre state giocando, seguite la stessa procedura del salto di livello, ma all'ultima pagina premte X, Y, X, Y, Z, Z, Z, Start. Non dovreste sentire nessun rumore, ma inserite il cheat della selezione stage e nel livello successivo dovreste avere tutte le armi e le munizioni.

SEGA WORLDWIDE SOCCER '97

Rainbow kick: Sinistra, Giù, Giù-Sinistra, Giù, Giù-Destra, Destra+B

SONIC 3D BLAST

Codice Trucco:
Mentre giocate, premete Start, tenete premuto A, B o C a scelta e premete nuovamente Start.

NIGHTS

Modalità debug:
Al logo del Sonic Team, premete A, B, Destra, A, C, A, Giù, A, B, Destra, A. Poi alla schermata dei titoli, premete Su, Giù, Sinistra, Destra, A e Start. Selezionate uno dei sogni di Elliot, poi premete X, Y, Z, Y, X, Start. Cominciate il sogno, mettete in pausa e inserite Destra, A, Sinistra, Sinistra, Y, Start.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Prendete 50 cristalli, premete Start (se siete Elliot, premete il salto) e dovrebbe comparire un menu.

HEXEN

Tutti i trucchi del gioco:
Nella schermata delle opzioni, premete Su, Giù, Sinistra, Destra, Y, Y, Z, Z, A, X, Su, Giù, C, B.

FIGHTERS MEGAMIX

Gioco di carte:
Completate tutti i percorsi 1-Up, tranne l'ultimo. Andate in Training Mode e fate più di 1000 OK. Poi andate nell'ultimo percorso e selezionatelo premendo L.

COMIX ZONE

Se premete il pulsante d'azione mentre state fermi, Sketch straccia un pezzo di foglio dal fumetto, fa un aereoplano di carta e lo lancia ai mutanti e agli ostacoli davanti a lui (distruggendoli immediatamente!), ma dovrete abbassarvi per evitarlo e vi toglierà dell'energia.

BEAVIS AND BUTTHEAD

Inserite questo strano codice nello schermo delle password per cominciare il gioco con due biglietti per il concerto: ntbNh 65QnU dZcFT.

THEME PARK

Come nome inserite ZARKON e comincerete con un sacco di soldi.

MANX TT

Per usare le pecore:
Nella schermata di selezione Transmission, inserite il seguente codice: Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Z, Y. Dovreste sentire il belato di una pecora che indica che il codice è stato attivato. Le moto si trasformeranno in pecore!

Super Bike:
Il codice per avere le Superbike fin dall'inizio è il seguente. Nella schermata delle opzioni di corsa (dove scegliete l'Arcade Mode, il Saturn Mode etc.), premete i pulsanti sul retro L e R, assieme a X, Y, Z. Ora dovreste avere le Superbike. Ah, la moto della Sega è la migliore tra tutte.

PITFALL

Nella schermata dei titoli, premete Giù, A 26 volte, poi Giù di nuovo per accedere alla vecchia versione per Atari 2600.

ROBOCOP VS TERMINATOR

Mettete in pausa e premete C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B. Vi porterà in uno schermo in cui raccoglierete 54 vite. In quello schermo potrete selezionare un'arma. Premete la pausa e fate come vi dice.

MORTAL KOMBAT 2

Provate questo cheat; premete Sinistra, Giù, Sinistra, Destra, Giù, Sinistra, Sinistra, Destra, Destra nella schermata delle opzioni, quando il cursore è su Done.

SONIC 2, 3, E SONIC & KNUCKLES

Volo extra alto:
Non appena colpite un power-up, fate un doppio salto per raggiungere un'altezza super.

BUSBY

Password di livello:
Livello 1: JSSCTS; Livello 2: CKBGMM; Livello 3: SCTWMN; Livello 4: MKBRLN; Livello 5: LBLNRD; Livello 6: JMDKRK; Livello 7: STGRTN; Livello 8: SBBSHC; Livello 9: DBKRRB; Livello 10: MSFCTS; Livello 11: KMGRBS; Livello 12: SLJMBG; Livello 13: TGRTVN; Livello 14: CCLDSL; Livello 15: BTCLMB.

DONKEY KONG COUNTRY

Andate nella schermata di selezione del gioco, selezionate ERASE GAME e premete B, A, R, R, A, L sul joypad. Un rumore confermerà l'esatta esecuzione. Poi scegliete un gioco qualsiasi e avrete 50 vite.

THE LOST VIKING

Andate nella schermata delle password all'inizio del gioco e inserite MSTR. Passerete all'ultimo livello.

Return of the Jedi
Password di livello:
Livello 2: RLGQMN, Livello 3: ZJLMRJ, Livello 4: LZLKJF, Livello 5: VTYMZX, Livello 6: QZNFPP.

VORTEX

Codici trucco:
Munizioni infinite: WSVTQ
Selezione Livello: CTGXF
Vite Infinite: JTTSJ
Invulnerabilità: HVZSM

SUPER MARIO 64

Il baco definitivo
Usando il cannone nel giardino del castello, sparatevi in cima al tetto (dovrete aver raccolto tutte le 120 stelle per far comparire il cannone). Colpite il blocco del cappello alato accanto a Yoshi e tornate velocemente al cannone. Mirate il più in alto possibile nella direzione del castello... volando dovreste riuscire ad arrivare in cima al castello o altrimenti sulla seconda piattaforma sottostante. Poi correte lungo il lato del castello e dovreste scivolare e cadere a terra. Ecco fatto, avete appena mandato in tilt il gioco e l'unico modo per rimediare è, cadendo, di attraversare la porta e passare attraverso il muro di destra.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Morte Misteriosa
Arrivate in cima al castello e dirigetevi alla torretta di destra sul retro. Camminate lentamente sulla piattaforma di pietra grigia e avvicinatevi il più possibile all'angolo vicino al muro sottile. Camminate lentamente oltre il bordo, in modo da aggrapparvi. Dopodichè dovreste trovare il tempismo giusto e far oscillare Mario così che le sue gambe entrino nel muro mentre lo tirate su. Capirete di avercela fatta quando il Lakitiu bro comincerà a scendere dal castello e il vostro cappello sparirà... a quel punto perderete misteriosamente una vita. Potrebbe volerci un po' di tempo per riuscirci, ma una volta imparato, potrete stupire i vostri amici e mostrare loro quanto siete bravi.

Castello Fantasma:
Questo trucco vi permette di vedere gli interni del castello come realmente sono. Sparatevi in cima al tetto del castello e portatevi sul retro. Ora usate i pulsanti C per cambiare la visuale finchè non riuscirete a vedere gli interni del castello. Vedrete un pavimento acquoso e... beh, provateci da soli.

UNIRALLY

Per vedere la fine del gioco:
Alla schermata dei titoli, premete Giù, Sinistra, Destra e B.

ROAD RASH 2

Moto segreta:
Inserite questo codice per avere una moto nera da 230mph: 009N1V00

ROAD RASH 3

Password speciale:
Entrate nella schermata Set Passwords ed inserite 15S9 PU03. Questo vi darà la moto migliore e 200.000$ in contanti.

Combat Cars
Selezione Livello:
Nella schermata delle opzioni, tenete premuti A, B e C. Quando premete Start, dovrebbe apparire la scritta "Cheat". Premete Destra e Sinistra per selezionare il livello.

SUPER MARIO KART

Coppa Speciale per i Time Trials:
Entrate nei normali time trial, selezionate un pilota e la Mushroom Cup, poi premete L, R, L, R, L, L, R, R, A.
Coppa Speciale per il Match Race:
Inserite il codice precedente e cominciate una gara in time trial. Premete Start e confermate l'uscita. Cominciate una corsa a due giocatori e sarà disponibile una coppa speciale.

Per comunicare con noi potete utilizzare i metodi tradizionali, scrivendo all'indirizzo:

L'Apposta
di Game Power
via Aosta, 2
20155 Milano

oppure inviandoci una e-mail utilizzando internet.
Il nostro indirizzo elettronico è:

gp@ilmioweb.it

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

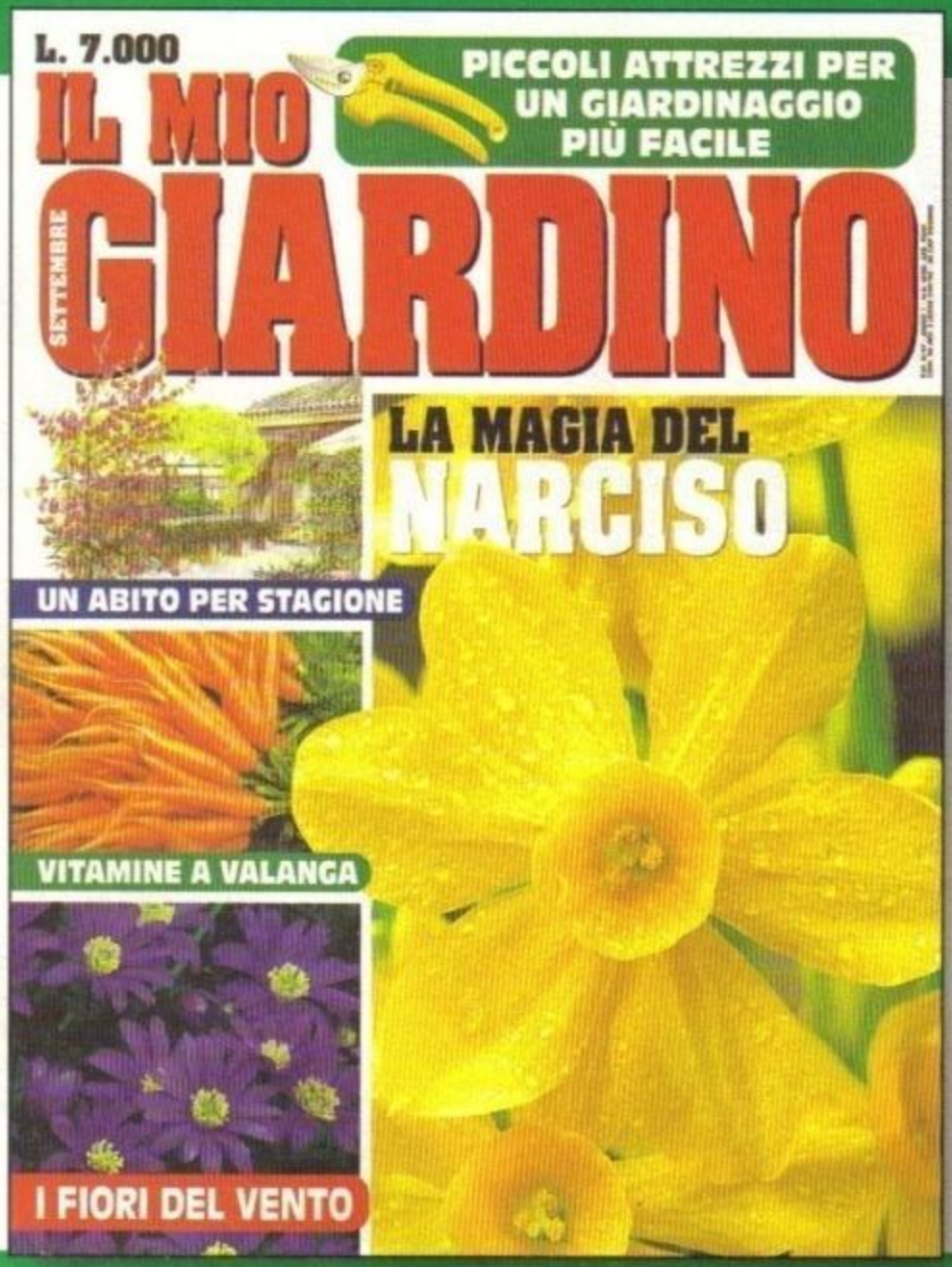
http://www.oldgamesitalia.net/

IN EDICOLA C'E' UNA NUOVA RIVISTA PER TE

COLTIVIAMO LE ORCHIDEE DENTRO CASA

TRUCCHI E SEGRETI PER AVERE UN GIARDINO FIORITO ANCHE D'INVERNO

I LAVORI DEL MESE DI SETTEMBRE



IL PREZZEMOLO, L'AROMATICA PIU' USATA IN CUCINA

COLTIVIAMO IL CACHI, MA PRIMA SCOPRIAMO TUTTI I SUOI SEGRETI

IL PIOPPO UN ALBERO DA BRIVIDO

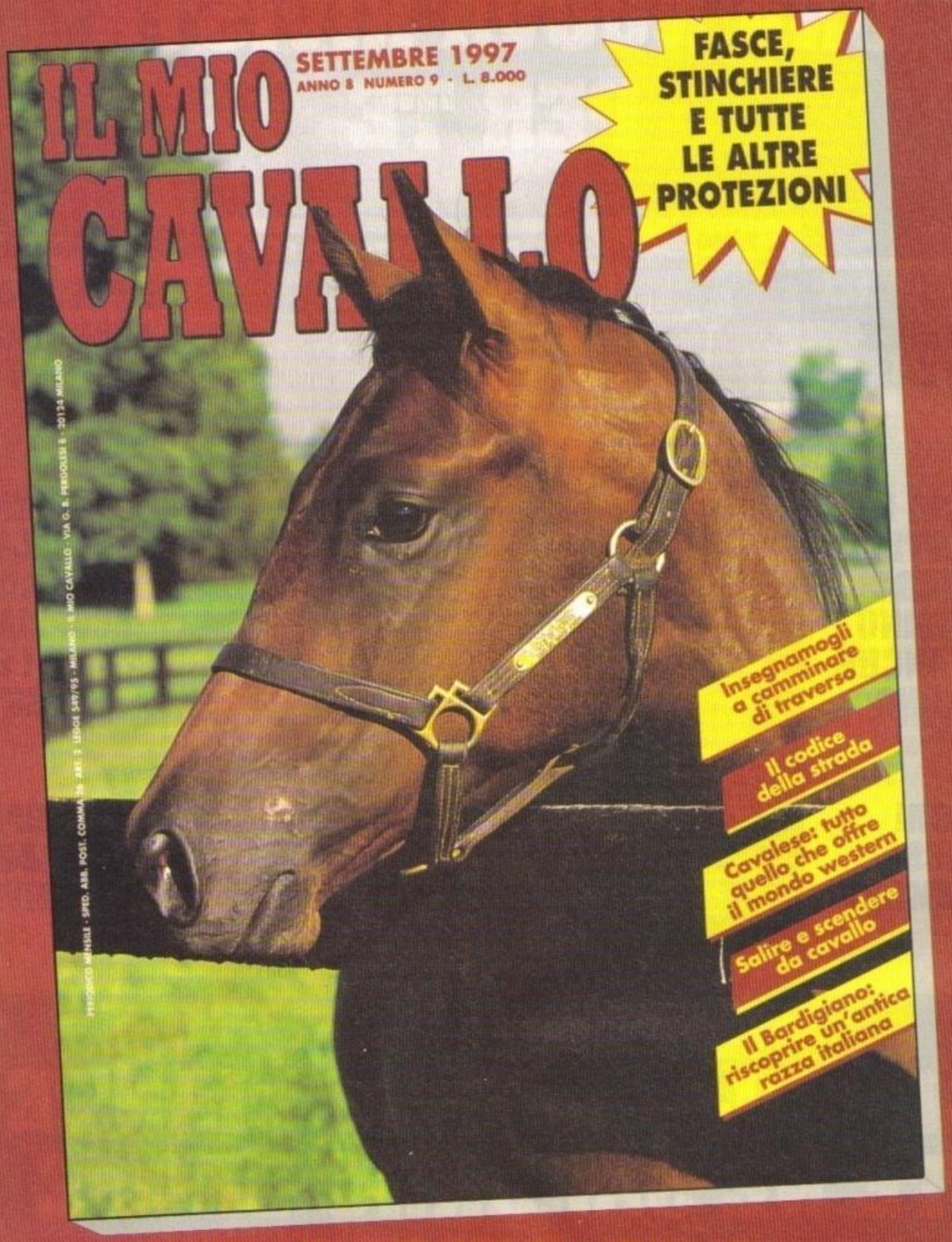
LEGGILA, LE TUE PIANTE TE NE SARANNO GRATE PER SEMPRE

IL MIO CASTELLO EDITORE - TEL. 02-6713121

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' IN EDICOLA


IL MIO CAVALLO
SETTEMBRE 1997
ANNO 8 NUMERO 9 - L. 8.000
FASCE, STINCHIERE E TUTTE LE ALTRE PROTEZIONI
Insegnamogli a camminare di traverso
Il codice della strada
Cavalese: tutto quello che offre il mondo western
Salire e scendere da cavallo
Il Bardigiano: riscoprire un'antica razza italiana

LA RIVISTA PER GENTE DI CAVALLI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANNUNCI

VENDO

VENDO Neo Geo CD con adattatore per trasformatore giapponese, trasformatore, joypad, cavo scart e 5 giochi: Fatal Fury Special (con trucchi), World Heroes 2 Jet, Samuray Spirit, Art of Fighting 2, Super Sidekick 2. Il tutto a L. 150.000; il Neo Geo CD è ancora nuovo usato solo 3 volte. Scambio il tutto per 2 giochi PSX.
Thomas Del Guercio - via Zurigo, 36 - 47045 Miramare (RN) - tel. 0541/375213

VENDO per PC CDrom originali pochi giorni, i CDRom di Diablo L. 35.000, The Dig (IT) L. 30.000, MDK L. 60.000, Screamer 2 L. 60.000, Ultima 8 L. 25.000 e tanti altri a prezzi stracciati.
Lino - tel. 0881/615163 ore pasti

VENDO Sega Master System con joystick, pistola e gioco incorporato a L. 50.000.
Antonio - tel. 0831/654681 ore pasti

VENDO/scambio giochi per Saturn e Nintendo 64. Per N64: Star Wars, Turok, Doom, Mario 64. Per Saturn: Need for Speed, Street Fighter 1 e 2, MK 3, Destruction Derby, WipeOut, Fighting Vipers, Rally, Virtua Cop., Daytona, Shinobi, Panzer Dragon, Fifa 96 ed altri.
Alexander - tel. 0347/2516784

VENDO/scambio Sega MD (ul cavo di collegamento all'antenna TV è da riparare) + 2 joypad + 2 adattatori per cassette americane e giapponesi + cavi + 6 giochi a scelta a L. 100.000; Nes 8 bit + 1 joypad + 1 joystick + pistola zapper + cavi + 8 giochi a L. 60.000 o scambio il tutto con SFamicom con almeno 5 giochi; Neo geo CD, 3DO, Sega Saturn, Nintendo 64 con almeno 1 o 2 giochi.
Davide Ruffa - via Lamarmora, 12 - 13051 Biella
tel. 015/20837 - 609208

VENDO per Nintendo 64 PAL: Turok, Mario Kart 64 e Wave Race 64 a L. 90.000 cad., non trattabili.
Franco - tel. 02/4122690

VENDO Nintendo + 2 joystick a L. 39.000, Lowgman L. 28.000, Operation Wolf L. 24.900, Mario Bros L. 19.000, A Buy and his Blob L. 24.000, The Adventure Island II L. 22.000.
Denis - tel. 9661634 - Alpignano (TO)

VENDO SNES PAL con: Donkey Kong Country 2, Vortex, Kirby's Fun Pak 8 in uno, Mr. Nutz, NBA Live 96, Urban Strike ed altri. Tutto a L. 350.000.
Alessandro - tel. 0185/320910 dalle 16 alle 21.30

VENDO console SNES + 2 joypad + i seguenti giochi: Judge Dreed e Mortal Kombat a L. 180.000.
Francesco - tel. 0171/612706

VENDO Tomb Raider L. 60.000, NBA In The Zone L. 45.000, Adidas Power Soccer L. 50.000.
Alessandro - tel. 099/5993207 ore pasti

VENDO SNES europeo con 2 joypad a L. 90.000. Le seguenti cartucce: Internatinal Superstar Soccer DeLuxe L. 55.000, NBA Jam Tournament Edition L. 40.000, Mortal Kombat II L. 35.000, Super Mario World L. 15.000 ed altri. Sconti per chi compra più cose in blocco.
Andrea - tel. 0141/214058

VENDO SNES PAL con 2 pad e 6 giochi completi di istruzioni: Blazing Skies, F-Zero, Super Mario Kart, Street Fighter II, Super Mario All Stars, Pilot Wing, Euro Football Champ. Vendo la console a L. 150.000 con Super Mario World e gli altri giochi a L. 40.000 cad. trattabili. Zona Milano.
Alessandro - tel. 02/3492020 dalle 19 alle 20

VENDO C64 + cavo TV + adaptator + 10 cassette a L. 100.000, vendo 14 cartucce per SNes PAL tra cui: Super Mario World L.50.000, Turtles in Time L. 45.000, The Simpson L. 40.000, Road Runner L. 55.000, Super Street Fighter II L. 60.000, Final Fight L. 40.000. Oppure tutto in blocco a L. 450.000 e in regalo offro Fifa International Soccer per Famicom.
Benedetto - tel. 099/8296310 ore 12

VENDO Nintendo 64 PAL + Super Mario 64 tutto come nuovo a L. 400.000 garantisco e chiedo max serietà.
Massimo - tel. 091/8907154 dopo le 20

VENDO per Sega Saturn: Fighter Vipers a L. 50.000 o scambio. Vendo Game Boy + 4 giochi a L. 250.000 (con imballi originali come nuovo).
Gianpietro - tel. 06/9693018 dalle 20.30 alle 22

VENDO Nintendo Ultra 64 (solo un mese di vita) a L. 230.000 completo di tutti i cavi originali Nintendo + joypad senza gioco. Astenersi bambini e incompetenti di videogiochi visto il prezzo della console. Max serietà.
Fabio - tel. 095/948183 dalle 14.30 alle 15.30

VENDO per Saturn: Daytona Usa (PAL) L. 29.000, Virtua Fighter 2 (PAL) L. 45.000, Nights (USA) L. 55.000, Memory Card (8.000 spazi) + adattatore universale + Action Replay L. 85.000, Nights (USA) + memory card + adattatore + action replay L. 125.000 o scambio giochi sia Saturn che PSX. Annuncio valido per Milano e provincia. Tutti i prezzi sono trattabili.
Luigi - tel. 6682409 ore cena

VENDO Sega MD con un joypad, un joystick, alimentatore, cavo, con le seguenti cartucce: Sonic, Sonic 2, Sonic e Knuckles, Earth Worm Jim, Earth Worm Jim 2, Golden Axe II, Alisia Dragoon, Alex Kidd ed altri il tutto a L. 500.000 (vendo anche serparatamente).
Gianluca - tel. 041/935340 dalle 13 alle 15 e dalle 18 alle 20

VENDO SNES PAL a L. 100.000, adattatore universale Super Key e i seguenti giochi: Donkey Kong Country L. 40.000, Donkey Kong Country 3 e Street Fighter Alpha 2 L. 50.000, Dragon Ball Z 3 (JAP) L. 35.000, Yoshi's Island L. 40.000. Vendo inoltre joypad pro L. 15.000 e SNes USA + Super Mario RpG L. 160.000. Annuncio sempre valido.
Enzo - tel. 071/64019 ore pasti

VENDO Nintendo 64 (JAP/USA) con tre giochi (Mario Kart 64, Mario 64, Wave Race 64), due joypad, cavi, trasformatore ed imballaggi originali a L. 450.000: annuncio valido solo per la zona di Verona.
Luca - tel. 045/8031321 ore pasti

VENDO per Nintendo 64, Turok L. 90.000 e Super Mario 64 L. 80.000 entrambi versione PAL non trattabili.
Oscar - tel. 02/76014065

VENDO i seguenti giochi per Saturn: Virtua Fighter 2 (USA), Magic Carpet (EURO), Nights (EURO), Guardian Heroes (EURO), Daytona Usa (USA), Alien Trilogy (EURO) separatamente a L. 50.000 o in blocco a L. 250.000.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tel. 049/9075459 dopo le 19

VENDO/scambio i seguenti giochi per Sega Saturn: Guardian Heroes, The Story of Thor 2, Virtua Cop, WipeOut e Fifa 96 a L. 55.000 cad., Virtua Fighter 2 e Street Racer a L. 60.000 cad. e The King of Fighters 95 e Virtua Cop 2 a L. 75.000.
Claudio - tel. 031/570206

VENDO SNES con un joystick + 8 cassette a L. 500.000, oppure lo scambio con il Nintendo 64 con un joystick + due giochi.
Tel. 0828/631221

VENDO le seguenti cassette per Sega Master System (in ottime condizioni e con relative istruzioni): Michael Jackson's Moonwalker, PaperBoy + Great Golf, Marble Madness, Super Tennis, Zillion, Dick Tracy, Chuck Roch, Black to the Future II, III, World Cup Italia 90, Xenon 2 Megablast, Spy Vs Spy, André Agassi Tennis a L. 30.000 cad., in blocco a L. 350.000.
Mattia - tel. 0382/995032 dalle 20 alle 22

VENDO GB + 10 giochi + guscio GB + zAino GB a L. 300.000 con imballaggi originali, C64 + vari giochi a L. 250.000.
Egidio - tel. 099/8809800 ore pasti

VENDO per SNES i seguenti giochi: Doom, Hagane, Killer Instinct, Mortal Kombat, Mortal Kombat 3, Ultimate Mortal Kombat 3, International Superstar Soccer DeLuxe, Stunt Race FX. Tutti in versione PAL e in ottimo stato a L. 55.000 cad. Oppure vendo SNes PAL + 2 joypad + tutti i giochi sopra elencati a L. 550.000.
Luca - tel. 075/8554423 dalle 14 alle 16

VENDO Sega Saturn PAL con joypad, joypad 3D, Virtua Stick, 2 pistole, cavo antenna RF, cavo scart, memory card, Action Replay Game Buster, photo CD operating system e 7 giochi, tra cui Virtua Cop 2, Virtua Fighter 2, World Wide Soccer 97, Nights ecc. Imballaggi originali. Il tutto a sole L. 900.000. Utilizzato 4 mesi. Annuncio sempre valido.
Tel. 0338/8626762

VENDO SNES americano con 2 pad e i seguenti giochi: Killer Instinct, Donkey Kong 2, NBA Jam, S. Punch Out, Super Mario, Street Fighter II, Sim City, Super Volley Ball 2, Busby, Power Drive e convertitore USA/PAL/JAP a sole L. 300.000.
Fabio - tel. 0438/33518 ore pasti

VENDO solo in blocco 4 giochi per Mega Drive a L. 150.000: Turtles T.F., Shining in the Darkness, X-Men, Lotus Turbo. Scambio CoolBoarders per Sony PSX con Track & Field, King of Fighters '95, 2xtreme o vendo a L. 75.000.
Romano - tel. 0426/320906

VENDO i seguenti giochi per SNes PAL: Killer Instict L. 50.000, PilotWings L. 50.000, Kirby's Dream Course L. 40.000 o tutto in blocco a L. 130.000. I giochi non sono mai stati utilizzati, sono completi di imballaggi, istruzioni e garanzia.
Fabio - tel. 0884/966003

VENDO per SNES le seguenti cassette a L. 30.000 cad.: Final Fight 2, Fifa International Soccer, Nigel Mansell's World Championship Racing, Fever Pitch Soccer, Justice League Task Force, World Heroes 2 e altre.
Marco - tel. 035/872219

VENDO per SNES i seguenti giochi: ISS Perfect Eleven (USA), NBA Jam T.E. (USA), Teenage Mutant Ninja Turtles (IT), Jimmy Connors Tennis (USA). Sono disposto a scambiarli con giochi per PC CDRom. Assicuro max onestà e serietà.
Enrico - tel. 0423/300102

VENDO per PSX PAL i seguenti giochi: Olimpic Game, Ridge Racer, Ridge Racer Revol., NBA Jam T.E., Tot NBA 97 e un joystick speciale. Tutto materiale perfetto.
Luciano - tel. 015/31284 ore pasti

VENDO SNES (EURO) + giochi: Nigel Hansel, S. Mario Kart, Star Wing, + 2 joypad a L. 500.000 tratt. o scambio con Sony PSX.
Davide - tel. 099/8864242

VENDO Nintendo + 4 joystick + pistola + giochi pistola + cassette: Gun Smoke, The Blues Brothers, Konami Hyper Soccer, The Flinstones, Ferrari Grand Prix Challenge, The Simpsons, Road Blasters ed altri.
Annuncio valido solo per Roma e provincia.
Antonio - tel. 0774/448457

VENDO SNES + control pad originale + porta cassette con i seguenti giochi: Barkley Shut Up and Jam, ISS, Super Mario World, Shak Fù, SNes score 6 + cannone; Krusty's Super Fun House. A L. 450.000.
Andrea - tel. 06/5943473

SCAMBIO

SCAMBIO Street Fighter Alpha 2 + CD demo (Tomb Raider, Micromachines V3 e altri demo) con Sim City 2000 + memory card.
Giuseppe - tel. 079/277598

SCAMBIO Alien 3 per GB con un gioco guida.
Giovanni - tel. 049/8930272 ore pasti

SCAMBIO 2 cassette MD Altered Beast e Golden Axe per Street Fighter 1 o 2 o Mortal Kombat 1, 2 o 3.
Giuseppe - tel. 081/5863327

SCAMBIO il gioco Guardian Heroes PAL (nuovo) per Sega Saturn con Dark Savior, NBA Live 97, NBA Jam T.E., Sega Rally, NBA Jam Extreme, Tomb Raider, Sonic 3D, Athlete King, Decathlete, Daytona USA.
Giovanni - tel. 0338/8095872

CERCO

CERCO Resident Evil PAL in acquisto, max spesa L. 50.000 o scambio con uno di questi giochi: Fifa 96, MK 3, Ridge Racer Revolution. Possibilmente provincia di Torino.
Paolo - tel. 011/9609770

CERCO disperatamente i nn. 58, 59, 60 di Game Power con l'Help di Tomb Raider.
Valeria Ammaturo - via Puccini, 1 - 72021 Francavilla Fontana (BR)

CERCO giochi per GB, anche vecchi purché in buone condizioni e a prezzo modico. Cerco inoltre Nintendo 64 con alcuni giochi oppure scambio con titoli PSX.
Mauro - tel. 0341/581589

CERCO disperatamente per GB Fist of the North Star (Ken il Guerriero).
Mario - tel. 0831/981091

CERCO per SNes PAL le seguenti cartucce: Super Mario Kart, Star Wing, F-Zero, Pilotwings, Lamborghini American Challenge, Donkey Kong Country 2 & 3, International Superstar Soccer DeLuxe, Doom. Offro fra i 20.000 e i 60.000 e fra i 25.000 e i 65.000 se completi di scatola e istruzioni.
Fabio - tel. 030/956602 dalle 14 alle 16.30 dal lunedì al venerdì

Per Sega Mega Drive CERCO codici segreti di Sonic 2 + 3, Ultimate Mortal Kombat 3, Michael Jackson's. Scambio con trucchi di SNes, PSX, MD, Saturn, N64.
Antonio - tel. 0832/733783 ore pasti

CERCO giochi usati per PSX a buon prezzo.
Fabio - tel. 049/9400684 ore uff.

X-Game, fanzine bimestrale di manga e videogiochi, L. 5.000; contattare via e-mail: tpuglies@mirabella.peoples.it.

Cerco persone interessate a parlare di videogiochi per qualsiasi console e sistema. Sono una ragazza di 17 anni; "aperta" e disponibile a parlare e conoscersi. Spedite a: Panigada I., via adriatico 3 Milano.

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

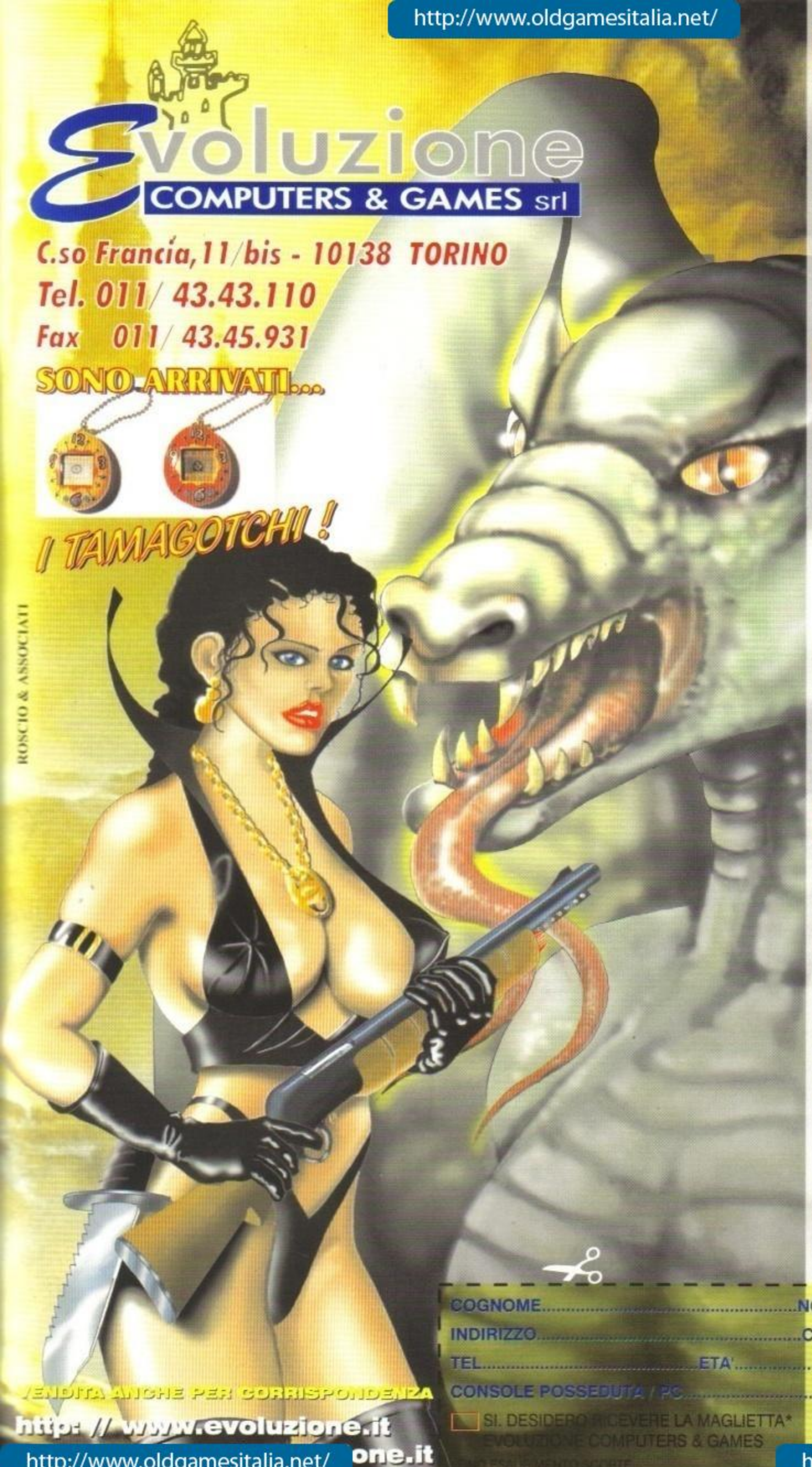
http://www.oldgamesitalia.net/

Evoluzione
COMPUTERS & GAMES srl

C.so Francia, 11/bis - 10138 TORINO
Tel. 011/ 43.43.110
Fax 011/ 43.45.931

SONO ARRIVATI...

I TAMAGOTCHI !



ROSCIO & ASSOCIATI

NINTENDO 64

GENERE	TITOLO
RPG	ZELDA 64
PLATFORM	TROUBLEMAKERS GO GO
RACING	MULTI RACING CHAMPIONSHIP
RACING	REV LIMIT
ACCESS.	ADATTATORE UNIV. EURO-USA-JAP
ACCESS.	JOYPAD ORIGINALE ULTRA 64
ACCESS.	MEMORY CARD
3D ACTION	BLAST DOZER
3D ACT/ADV	DOERAMON
RACING	F1 GRAN PRIX
SPORT	FIFA J LEAGUE
SPORT	PERFECT ELEVEN
SIMULATOR	PILOTWINGS
E	STARFOX 64+ ACCESS. JOY
3D SHOOT	WAVE RACE

PlayStation

GENERE	TITOLO
ACT/RPG	FINAL FANTASY TACTICS
PUZZLE	PUZZLE ARENA TOSHINDEN
SPORT	FORMATION SOCCER 97
RACING	THE ROAD TO FRANCE
2D FIGHT	ZERO DIVIDE 2
3D SHOOT	TIME CRISIS + GUN
2D FIGHT	GUNDAM BATTLE MASTER
2D FIGHT	KING OF FIGHTER 96
3D FIGHT	STREET FIGHTER EX PLUS
ACCESS	ADATTATORE UNIV. S KEY 2
FIGHT	DX HIRD
FIGHT	GROOVE ON FIGHT
FIGHT	GROOVE ON FIGHT + RAM
SIM	GUNDAM SIDE STORY 3
ACTION	GUNDAM Z
SPARAT	MACROSS
PLATFORM	METAL SLUG
PLATFORM	METAL SLUG W/RAM
PUZZLE	PUYO PUYO 3
PUZZLE	PUZZLE BUBBLE 3
PUZZLE	SAKURA WARS COLOUMNS
SPARAT	SKULL FANG
3D FIGHT	SKY TARGET
SPORT	VICTORY GOAL 97

SEGA SATURN

GENERE	TITOLO
ACTION	SONIC JAM
FIGHT	WAKU WAKU 7
FIGHT	WAKU WAKU + RAM
RPG	LUNAR SILVER STAR STORY
SPARAT.	THUNDER FORCE V
SPARAT.	THUNDER FORCE V LIMITED
ACT/RPG	SAMURAI SHOWDOWN RPG
2D FIGHT	MARVEL SUPERHEROES
3D ACTION	BIO HAZARD DASH
PLATFORM	ROCKMAN 4
3D FIGHT	LAST BRONX
AIR SIM	ACE COMBAT 2
FIGHT	ASUKA 120% BURNING
FIGHTING	BUSHIDO BLADE
RACING	CHORO Q 2
PLATFORM	DRACULA X
FIGHTING	FIGHTER IMPACT
RPG	FINAL FANTASY 4
RACING	FOUR WHEEL DRIVE
ACTION	GUNDAM 0079
RACING	MAX RACER
RACING	MEGAMAN KART
SPARAT.	RAIDEN DX
PICCHIAD.	RANMA 1/2
SPARAT.	RAY STORM
RACING	RUNABOUT

COGNOME.....NOME.....

INDIRIZZO.....CITTA'.....PROV.....

TEL.....ETA'.....PROFESSIONE.....

CONSOLE POSSEDUTA / PC.....

☐ SI. DESIDERO RICEVERE LA MAGLIETTA* EVOLUZIONE COMPUTERS & GAMES

*FINO ESAURIMENTO SCORTE

☐ SI. DESIDERO RICEVERE L' ELENCO COMPLETO DEI TITOLI DISPONIBILI

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

http: // www.evoluzione.it

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La rivista di computer che ti fa capire tutto.

Dalla prima all'ultima parola

L. 8.000

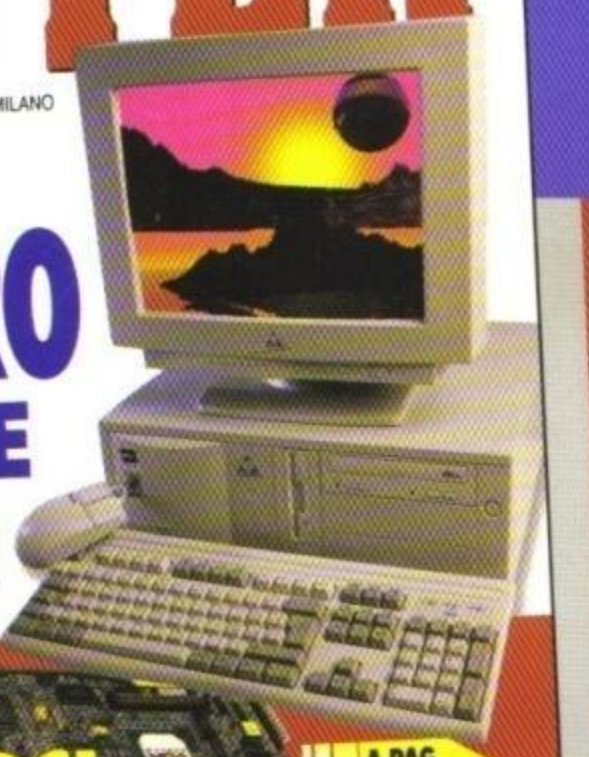
IL MIO COMPUTER

SETTEMBRE

TOTOCALCIO & TOTIP
COME VINCERE CON IL COMPUTER

MENSILE - ANNO 2 N.9 (20) - SETTEMBRE 1997 - SPED. ABB.POST.COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO

SONO ARRIVATI I PC DEL FUTURO
COME VANNO E QUANTO COSTANO



MAI VISTI COMPUTER COSI' POTENTI E VELOCI

A PAG. 52

I PRODOTTI E LE TECNICHE PER CREARE I TUOI VIDEO PERSONALIZZATI

I DISCHI PORTATILI **PER OGNI OCCASIONE**

IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+ CD ROM L. 8.000

UN CD ROM IN REGALO PIENO DI GIOCHI E PROGRAMMI

9 97
Il mio CD-ROM
Allegato a
Il mio Computer
n. 9 settembre '97
È vietata la vendita separata del solo CD-ROM
mega di programmi
er il tuo computer
A pagina 30 della rivista trovi istruzioni e consigli

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/